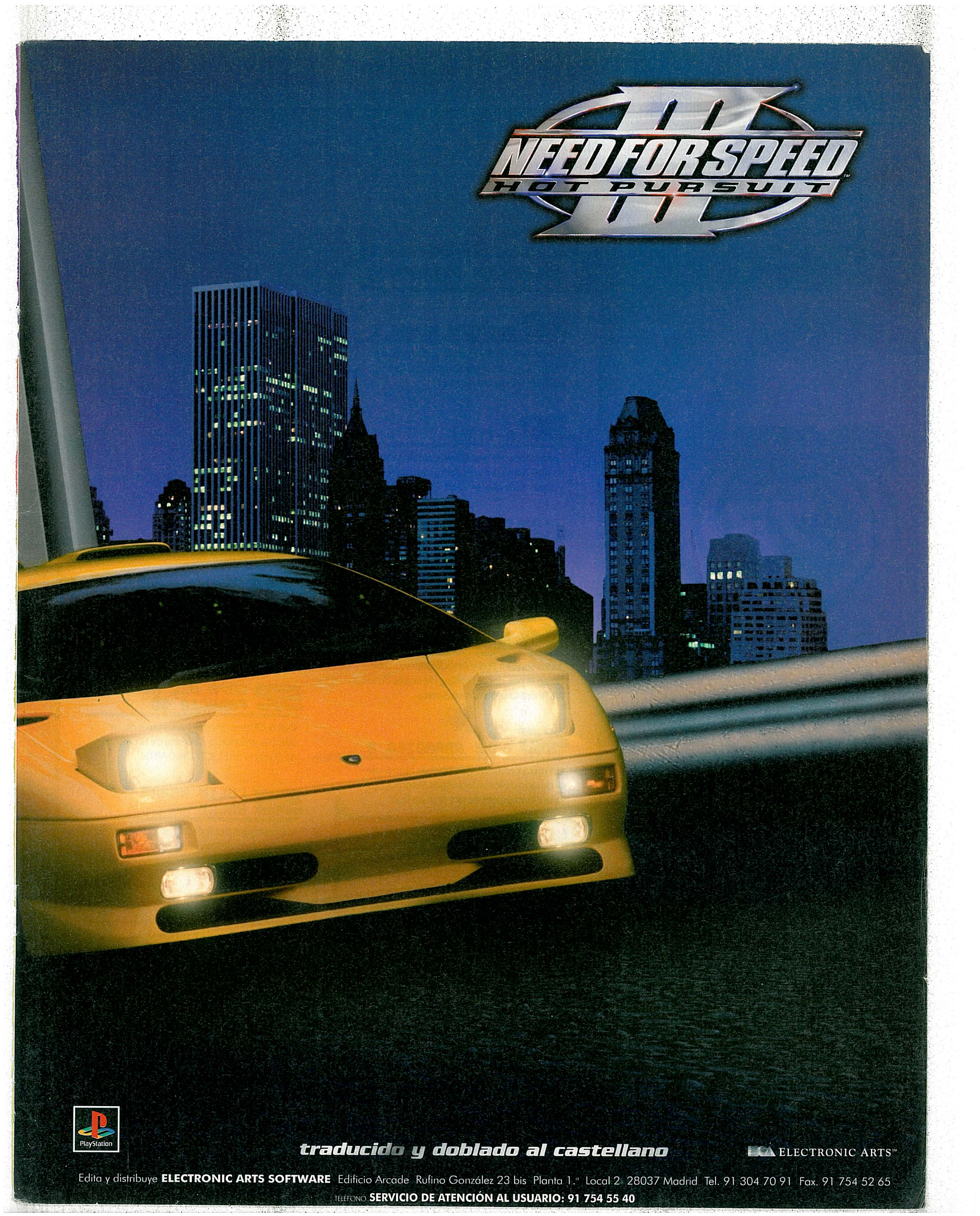

REPORTAJE: OCHO DIAS CON SONY EN JAPON
SUPERJUEGOS
¡NUEVO!
LO IMPORTANTE ES GANAR
Nº 73. MAYO 1998. 395 PTAS.
NOVEDADES EN 32 BITS
WARIO LAND 2
ROAD RASH 3D
YOSHIS'S STORY
DEAD OR ALIVE
COLIN McRAE RALLY
50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS
TEKKEN 3
NAMCO LOGRA LA PERFECCION TOTAL
EL REY DE LOS JUEGOS DE LUCHA REGRESA A PLAYSTATION PARA SUPERAR A LA RECREATIVA
LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS
REGALO
SUPER TRUCOS
UN LIBRO DE 64 PÁGINAS CON LOS MEJORES TRUCOS Y PISTAS
LO NUEVO MADE IN JAPAN
PARASITE EVE • BUSHIDO BLADE 2 • CLOCK TOWER GHOST HEAD • R-TYPES • THREE WONDERS • DOUKOKU • POWER DRIFT...
8 420565 037006
00073



© 1998 Electronic Arts. Need for Speed, Electronic Arts y el logotipo de Electronic Arts son marcas comerciales o marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/o otros países. Todos los derechos reservados. PlayStation y son marcas de Sony Entertainment, Inc. Todos los derechos reservados. Automobili Lamborghini, Diablo SV, y todos los logotipos asociados son marcas registradas de Automobili Lamborghini S.p.A.



NEED FOR SPEED III
HOT PURSUIT
PlayStation
traducido y doblado al castellano
ELECTRONIC ARTS™
Edita y distribuye ELECTRONIC ARTS SOFTWARE Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65
TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40

En portada

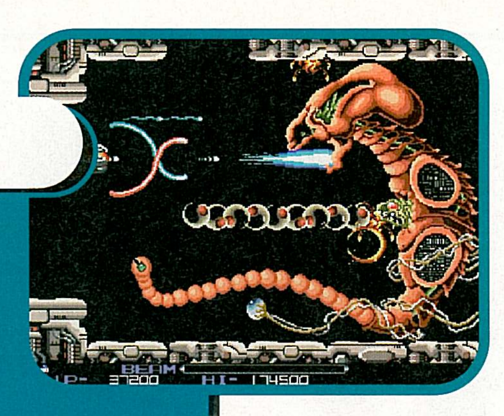
Este mes cumplimos 6 años de presencia continua en los kioskos. 6 años repletos de acción, jugabilidad y, sobre todo, evolución. Atrás quedan un montón de buenos juegos, un montón de trabajo y un montón de sorpresas. Y la que ocupa este mes nuestra portada no es precisamente menos que muchas otras. Porque junto a RESIDENT EVIL 2 y GRAN TURISMO, TEKKEN 3 completa el tercer vértice del triángulo de los juegos más anhelados por todos los usuarios de *PLAYSTATION*. Y de estos tres juegos encontrarás cumplida información en las páginas de la revista. Un número repleto de calidad y en el que descubrirás reportajes tan interesantes como el que llevó a THE ELF a **Japón**. La magia que irradia el País del Sol Naciente que en poco tiempo, cada vez menos, llegará a nuestras tiendas.

sumario nº 73

Super nuevo

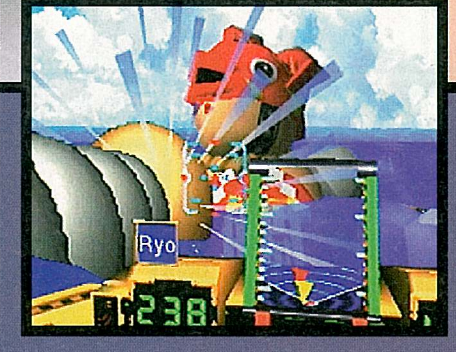


Secciones



A fondo







SUPERJUEGOS

GRUPO Z ZETA
Presidente: Antonio Asensio
Secretario del Consejo: Francisco Matosas
Consejeros: F. Javier López López
y José Sanclemente Sánchez
Director General: Dalmau Codina
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Alvarez

Director en funciones: Marcos García Reinoso
Director de Arte: Tomás Javier Pérez Rosado
Jefe de Sección: José Luis del Carpio Peris
Edición: Pepo del Carpio y Marcos García
Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto
y Fco. Javier Bautista Martín
Colaboradores: Javier Iturrioz, Roberto Serrano,
Raúl Montón, Lázaro Fernández
y Enrique Berrón (tratamiento de imagen)
Maquetación: Belén Díez-España
Sistemas Informáticos: Paloma Rollán
Secretaria de redacción: María de Frutos
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: 91 586 33 00

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Consejero Delegado: Dalmau Codina
Subdirector General: José Luis García
Director de Mensuales y Proyectos:
Damián García Puig
Director Comercial: Carlos Ramos Pajares

Edita: EDICIONES REUNIDAS S.A.
Director Gerente: Mariano Bartivas
Director de Producción: Javier Serrano
Director Económico: Félix P. Trujillo
Director Financiero: Ignacio García
Jefa de Personal: Marily Angel

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES
C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
Teléfono: 91 586 33 00
Producción: Angel Aranda (jefe)
Suscripciones: Charo Muñoz
Tel.: 91 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.

PUBLICIDAD Y MARKETING
Director de Publicidad División Revistas:
Julián Poveda
Director de Publicidad en Cataluña:
Francisco Blanco
Directora de Publicidad Internacional: Gema Arcas
Directora de Marketing: Marisa Casas

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12,
28009 Madrid. Teléfono: 91 586 33 00. Fax: (91) 586 35 63
Cataluña y Baleares: Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: (93) 484 66 00 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D.
46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36
Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz. Hernando Colón 2, 2º.
41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33
Fax: (95) 421 77 11

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20
Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Estados Unidos: Publicitas/Globe Media. New York.
Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99
Francia: M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91
Países Nórdicos: Lennart Axe & Associates. Halmstad.
Tel.: 46 35 12 59 26
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76
Suiza: Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09
Japón: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: GIGA
C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84
08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana
y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V.
y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.
Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S. A.
(capital), Bertran S. A. C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
395 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92
Printed in Spain

Press Start

THE PUNISHER

contemplad, con toda su crudeza y realismo,el rostro nocturno de **THE PUÑETER** tras la partida de su amada en la pasada semana, y que remedio, santa.



THE SCOPE

Desde que recibió la alegre noticia de que posee una neurona, **THE SCOPE** está así de feliz y vigilante deseoso verla aparecer por algún lado de su despoblada cabeza.



para él fueron unos instantes terribles. por suerte, el árbitro del Borussia-R.Madrid no concedió el gol del afro-germano Tanko.



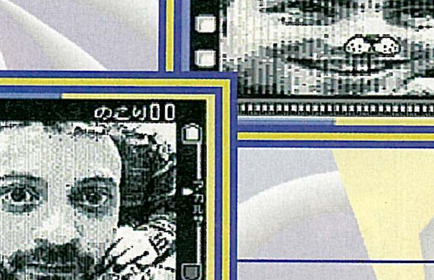


R. DREAMER

Le llaman la versión española de Dracula X. Para fortuna vuestra esta instantánea no muestra el resto de su cuerpo serrano: la explicación de la x.



sabemos que está feo introducir cámaras en el wc, pero en ocasiones nos permite captar momentos tan intensos como este. por cierto, ¿de quién son las manos?



impresionante documento gráfico en el que podéis ver el aspecto de nuestra compañera cuando estudiaba en las Teresianas del copioso Almuerzo. su nota más baja era un 10.

BELEN

ATRAPADOS POR GAME BOY

En un principio pensamos que esto de *GAME BOY CAMERA* se trataba de un experimento científico similar al del profesor Grigla con su «Test para los monos lerdos con espejo y lápices de colorines». Como algunos hemos pasado esa y otras pruebas, nos prestamos gustosos a probar este alucinante «cacharrejo» con el que podemos vernos casi como somos.

DE LUCAR

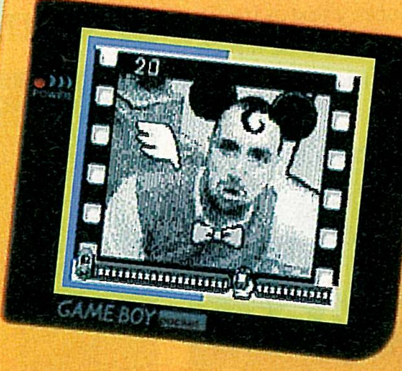
el cúmulo de catástrofes domésticas que ha tenido que soportar le han cambiado el carácter. si queréis ver al diablo sólo tenéis que mencionarle la palabra gotera.

THE ELF

para ganarse unas perrillas extras, se dedica en sus ratos libres a la animación de fiestas para niños, cumpleaños y despedidas de soltero, acompañando a la payasa zepita.

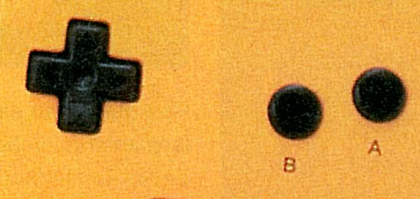
J.C. MAYERICK





DOC

versión minimalista de lo que podría ser un ser humano si no se le alimenta ni se le riega. aquí nos muestra su cara laboral: un zanganillo alegre.



TOMASIN

este cruce entre ratón de ordenador y chupacabras (ser mitológico que asalta los corrales por las noches), acaba de mejorar su dieta con chupa chups.

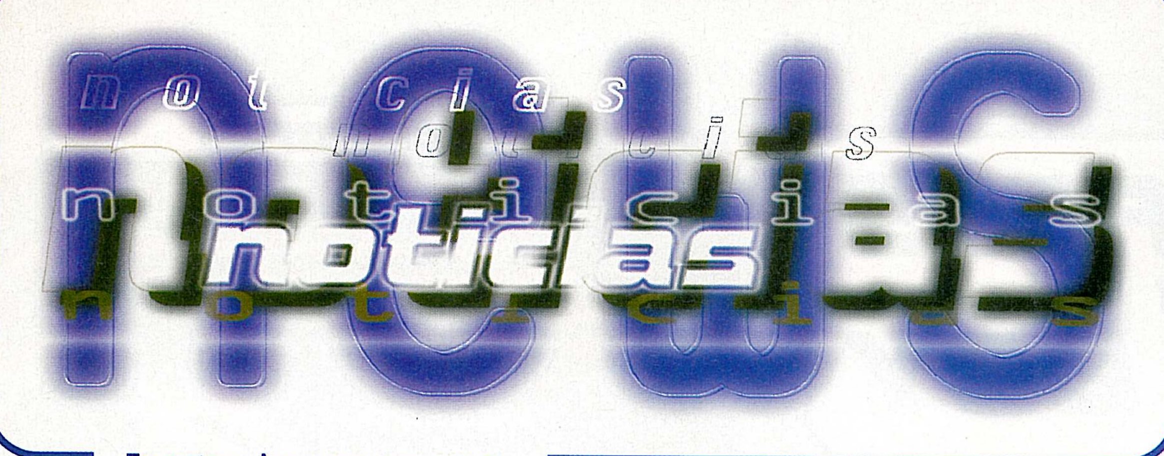
Editorial

Aunque os lo prometimos el mes pasado, definitivamente será en el número de Junio cuando os ofrezcamos la lista de ganadores de LOS SUPERJUEGOS DE 1997 . Os emplazamos para entonces.

MARCOS GARCIA

JUBILACION ANTICIPADA

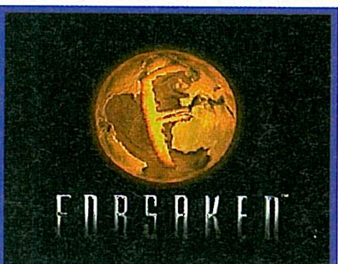
No cabe duda que este año es el que mejores juegos está ofreciendo a los usuarios de 32 *bits*, en especial a los de PLAYSTATION. Cuando hace más de dos años aparecieron en el mercado las llamadas «máquinas de última generación», jamás nos hubiéramos podido imaginar que se pudiera realizar un RESIDENT EVIL 2 o un GRAN TURISMO. Esto demuestra que se precisa tiempo para sacarle todo el partido a una consola, y es ahora cuando parece que se está alcanzando el cenit de la programación (un 75%). Pero esto no quiere decir que se está tocando techo. Ni mucho menos. Digamos que es ahora cuando la alta calidad de los juegos va a empezar a ser casi «standard». Por eso, desde nuestra pequeña atalaya, queremos refrenar cualquier iniciativa de traer precipitadamente otras consolas más potentes (no en el caso de SEGA, que necesita y necesitamos su *KATANA*), y pedir que nos dejen disfrutar durante más tiempo. Que no nos obliguen a invertir en otro sistema cuando al que tenemos le queda mucha vida. Que cada consola acabe su ciclo vital. Sin prisas. Sin pausas. Sin errores.



En esta primavera tan extraña, a la que sólo le han faltado los pingüinos para sentirnos como en Enero, las compañías empiezan a soltarse el pelo mostrando buena parte de lo que serán sus novedades para el trimestre. Para más dicha, hasta los tenderos parecen contagiados por la alegría primaveral y se muestran más activos que nunca.



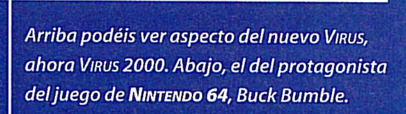
TIENDAS Y COMPAÑÍAS

CENTRO MAIL Y NEW SOFTWARE CENTER, CON LOS OJOS EN FORSAKEN

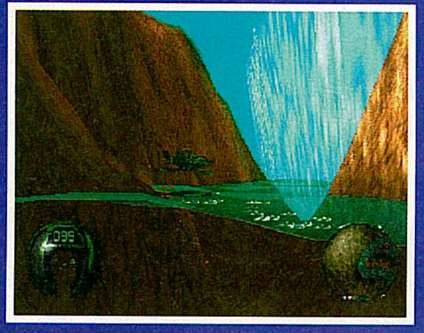
En una iniciativa sin precedentes en nuestro país, NEW SOFTWARE CENTER y CENTRO MAIL han convocado un curioso concurso con FORSAKEN como motivo, y en el que sólo podrán participar los establecimientos de dicha cadena compitiendo por el mejor escaparate. FORSAKEN, que saldrá al mismo tiempo para ***PC***, ***PLAYSTATION*** y ***NINTENDO 64***, se podrá a la venta en **España** en el mes de Mayo y vendrá con sus voces y textos traducidos al castellano. Los ganadores de tan original e imaginativa competición obtendrán un viaje a **Londres** para dos personas durante un fin de semana.

Por otro lado, CENTRO MAIL es también noticia porque dentro de muy poco tiempo se abrirán tres nuevas tiendas en nuestro país y, ojo al dato, con ellas ya son 57 los establecimientos de la cadena en **España**. Los nuevos centros abrirán sus puertas en las ciudades de **Figueras**, **Gandía** y **Madrid** (Centro Comercial Las Rosas).



*Arriba podéis ver aspecto del nuevo VIRUS, ahora VIRUS 2000. Abajo, el del protagonista del juego de **NINTENDO 64**, Buck Bumble.*





UBI SOFT

IMPORTANTES NOVEDADES PARA PSX Y NINTENDO 64

La compañía francesa UBI SOFT traerá a **España** los juegos para ***NINTENDO 64*** TONIC TROUBLE (del que ya os hablamos en noticias pasadas) y BUCK BUMBLE, una divertidísma y mastodóntica aventura en 3D con un protagonista muy especial, un abejorro. Además de estos títulos, también distribuirá en nuestro país los juegos de la compañía GROLIER XENOCRACY, un *shoot 'em-up* estrategico al estilo COLONY WARS, y VIRUS 2000, la versión moderna del clásico de ***AMIGA*** y ***ATARI ST***.

VIRGIN-CAPCOM

RESIDENT EVIL 2 ROMPE TODAS LOS PREVISIONES DE VENTAS MUNDIALES



Para que vayáis abriendo boca antes de su lanzamiento en **España** el próximo día 29 de Abril, RESIDENT EVIL 2 ha arrasado con todas las expectativas de ventas desde su salida en Enero en **EE. UU.** y **Japón**. Las cifras son, sencillamente, escalofriantes: dos millones de juegos vendidos en **Japón** y uno en los **Estados Unidos**. Estos tres millones de

ELECTRONIC ARTS

PRESENTACION OFICIAL DE NEED FOR SPEED 3

En un acto lleno de cordialidad y ambiente de camaradería, ELECTRONIC ARTS hizo la presentación oficial para todos los medios de juego de **PLAYSTATION** NEED FOR SPEED 3. La ceremonia fue sencilla y un tanto accidentada, pero en ella pudimos conocer todos los detalles de este juego y de la versión para **PC** del simulador automovilístico F1´97. Tras el acto, también tuvimos la oportunidad de conocer más detalles de otros dos grandes títulos para **PLAYSTATION** como serán ROAD RASH 3D y COPA DEL MUNDO FRANCIA'98. Ambos juegos, de los que ofrecemos una amplia información en este número de **SUPER JUEGOS**, están ya casi a punto, y prometen emular todo lo visto hasta la fecha tanto en la saga motera ROAD RASH como en simuladores de fútbol de la serie FIFA. Si no hay retrasos, podréis comprobarlo vosotros mismos.



PSYGNOSIS

WIPE OUT TAMBIEN NOS DESLUMBRARA EN NINTENDO 64

La compañía británica PSYGNOSIS acaba anunciar su incorporación a la larga lista de programadores de juegos para **NINTENDO 64**. Los primeros frutos de esta nueva andadura se podrán empezar a ver durante este año 97, y está previsto que el primer juego en salir al mercado sea el aclamado título de **PLAYSTATION** WIPE OUT. WIPE OUT 64 será similar a la primera entrega de **PSX**, pero contará con abundantes cambios entre los que destacaríamos una opción para cuatro jugadores simultáneos a pantalla partida. Según fuentes de la compañía, sus asombrosos efectos de luces, su velocidad desenfrenada y su espectacularidad volverán a sorprendernos. Otros títulos de PSYGNOSIS para **NINTENDO 64**, pero ya para el año que viene, serán el *shoot´em-up* O.D.T. y el simulador automovilístico F-1.



RESIDENT EVIL 2 superan algunos de los records de monstruos como FINAL FANTASY VII o TOMB RAIDER 2 o en el mismo lapso de tiempo en las tiendas. Por poner otro ejemplo, en **EE. UU.** durante la primera semana se vendieron un 60% de las existencias, unas 380.000 unidades. Seguro que apartir del próximo día 29 en **España**, con esa excelente versión con los textos traducidos, también caen unas cuantas marcas nacionales.



RESIDENT EVIL 2 ha conseguido que una maravilla lúdica como su predecesor quede casi a años luz en materia gráfica e intensidad de juego. Si lo que necesitas es acción, por Jesús que éste es tú Puente.

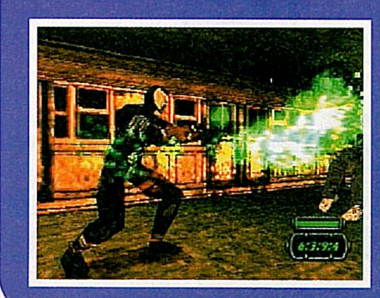
SONY COMPUTER ENT.

LOS TITULOS TEKKEN 2 Y PANDEMONIUM, AHORA EN SERIE PLATINUM

Muchas noticias relacionadas con SONY, y todas buenas. La primera es que dentro de poco, en Abril concretamente, el catálogo de la serie *Platinum* engrosará sus filas con dos viejos conocidos: el inigualable TEKKEN 2 y el juego de plataformas PANDEMONIUM. Además de estos títulos, de otras compañías también encontraréis a la venta JET RIDER 2, la segunda entrega de aquel excelente juego de motos, el simulador deportivo NHL 98, SPAWN, la aventura basada en el personaje del cómic, y, por último, NEWMAN HAAS, el juego de carreras creado con el mismo *engine* de F-1.
Cambiando de tema, el pasado día 26 de Marzo, la Brigada Provincial de Policía Judicial de Madrid, asesoradas por la FAP (Federación Anti-Piratería), intervino 86 CDs piratas de juegos de **PLAYSTATION** en Móstoles.







Si por alguna razón no pudiste hacerte con el increíble TEKKEN 2 en su día, con su aparición en la serie Platinum tendrás una ocasión inmejorable por su económico precio.



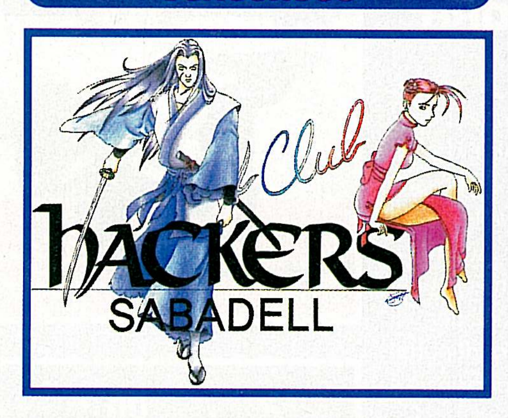
TIENDAS

DIVERTIENDA, SEGUNDO ANIVERSARIO Y CUATRO NUEVOS CENTROS

La cadena de establecimientos **DIVERTIENDA**, especializados en todo lo referente a las consolas y los videojuegos, está a punto de celebrar su segundo aniversario y lo hará inagurando cuatro nuevos tiendas en **España**. Las ciudades elegidas para estos nuevos centros son **Alicante**, **Elche**, **Pamplona** y **Gijón**. Desde aquí felicitamos a **DIVERTIENDA** por su aniversario y les deseamos suerte a los nuevos socios.
Por otra parte, **DIVERTIENDA** quiere comunicar a nuestros lectores el nuevo emplazamiento de sus tiendas en las localidades de **Ciudad Real** (C/ Altagracia, 30) y de **Tarrasa** (c/ Iscle Soler, 9, local 4).



CONCURSOS

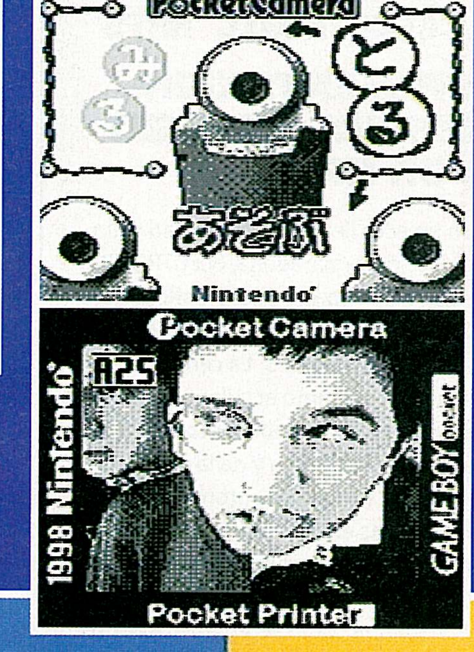


GRAN TORNEO TEKKEN II Y STREET FIGHTER EX EN SABADELL

Este campeonato, organizado por el **Club Hackers** y patrocinado por **Danser Jocs**, tendrá lugar en el **Centro Cívico Rogelio Soto** de **Sabadell** el próximo sábado día 2 de Mayo desde las 9:30 de la mañana hasta las 9 de la noche. Habrá más de 250.000 pesetas en premios y podréis conocer también las últimas novedades de SONY y VIRGIN. Más información en el teléfono 989 527175.

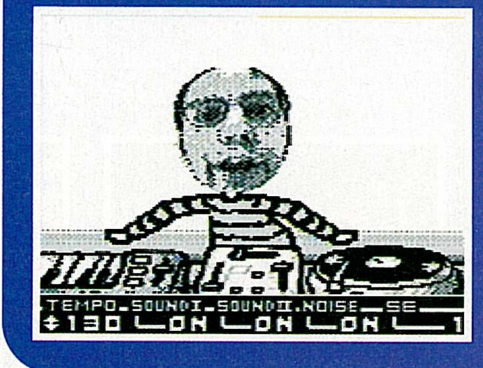
GAME BOY

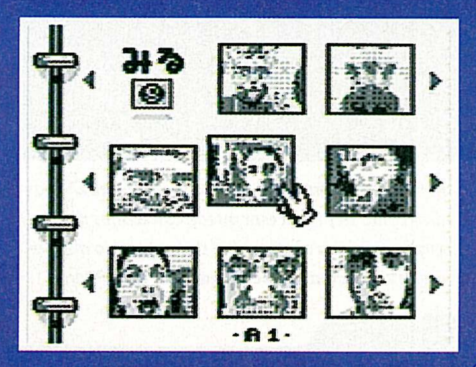
GAME BOY CAMERA, LA ULTIMA LOCURA DE NINTENDO



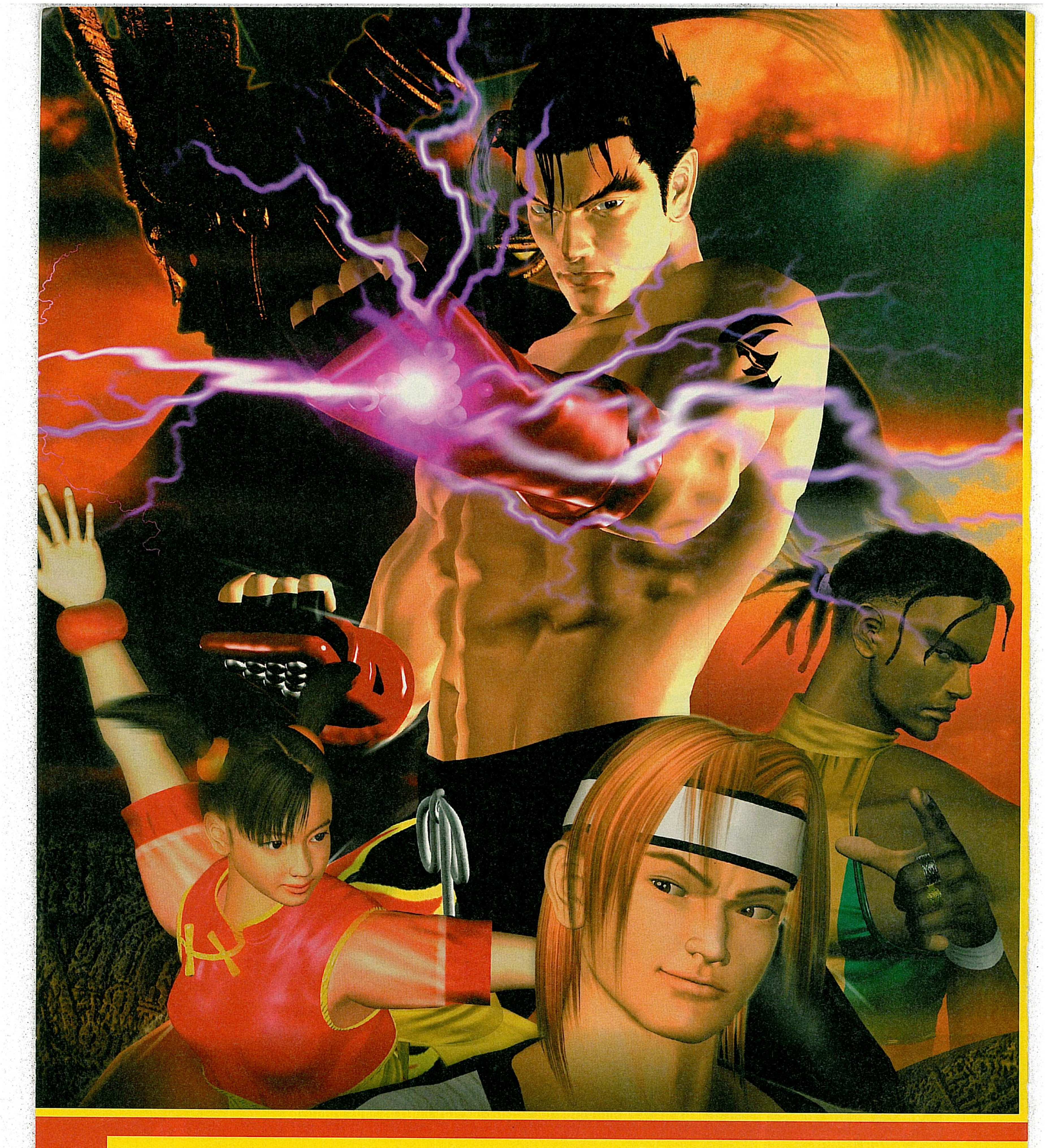


El mes pasado nos hacíamos eco de los planes de NINTENDO de lanzar una cámara para su portátil ***GAME BOY***, una idea cuya genialidad no hemos llegado a entender hasta que ha llegado a nuestras manos. La calidad de las instantáneas supera con creces lo que cabía esperar de una pantalla monocroma con apenas cuatro tonos de color. De hecho, no hay más que echar un vistazo al PRESS START de este mes para conocer con exactitud de lo que ***GAME BOY CAMERA*** es capaz.
Incluye multitud de efectos que se pueden aplicar a la hora de captar una instantánea, tales como espejo, captura por cuadrantes, ampliación, etc. El proceso de post-producción permite retocar las imágenes con todo tipo de motivos que resaltarán, si cabe aún más, los rasgos característicos de nuestros mejores amigos (o enemigos). También será posible montar pequeñas secuencias de escasos *frames*, o mejor todavía, diseñar una animación que posteriormente incluiremos en uno de los dos juegos que el cartucho incorpora. Es posible almacenar hasta 30 fotos. Luego, si lo deseamos, podemos imprimir nuestros trabajos con la impresora térmica que aparecerá, al igual que la ***GAME BOY CAMERA***, en el mes de Julio. La impresora permite imprimir,sobre un papel adhesivo especial, hasta un total de 1000 imágenes. El precio de la ***GAME BOY CAMERA*** rondará las 9.000 ptas., mientras que el de la impresora todavía no está confirmado. En otro orden de cosas, NINTENDO ha puesto en marcha una promoción por la cual sorteará tres lotes consistentes en una consola ***NINTENDO 64*** y un ZELDA 64. Para participar sólo es necesario mandar la tarjeta que aparece en todos los cartuchos de LUFIA de ***SNES***.






Dile adiós a los juegos de coches.
Llega Gran Turismo.
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SCEE is a trademark of Sony Corporation. © 1997 1998 Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
Developed by Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. All manufacturers, cars, brands and associated imagery featured in this game are trademarks
and/or copyright material of their respective owners. All Rights Reserved.
PAL
GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR
PlayStation
Un juego tan real que no parece un juego.
Más de 290 modelos de coches de las marcas más famosas del mundo, repeticiones super realistas, pantalla partida para el modo dos jugadores, infinidad de opciones...
Y además, compatible con Dual Shock, el nuevo mando analógico, con dos motores vibrantes.
PlayStation
Consulta cualquier duda que tengas en el teléfono 902 102 102
www.playstation-europe.com
Todo el PODER en tus MANOS



LA NUEVA GEN

TEKKEN 3 ...ERACION

Desde el primer TEKKEN, la gente de NAMCO nos ha ido sorprendiendo con calcadas conversiones de sus recreativas. Juegos como SOUL BLADE o incluso TEKKEN 2 eran similares a las versiones *arcade*, ya que su placa, el ***SYSTEM 11***, hacía uso de un *hardware* idéntico al que posee ***PLAYSTATION***. Más tarde llegó, junto a TIME CRISIS, el ***SYSTEM 12***, placa 1.5 veces más rápida que ***PLAYSTATION***, algo que no gustó demasiado entre sus usuarios ya que sería difícil volver a ver conversiones exactas de las recreativas de NAMCO. La primera conversión fue la de TIME CRISIS, que pese a que la jugabilidad y el *feeling* se mantenían intactos con respecto al arcade, los gráficos en alta resolución y los 60 fotogramas por segundo a los que se movía habían sido ligeramente reducidos en la versión doméstica. Ahora, con su segunda conversión de un ***SYSTEM 12***, el VS TEAM de NAMCO se ha consagrado, junto a los genios de SQUARE, como uno de los mejores grupos de programación de ***PLAYSTATION***, ya que **TEKKEN 3** es el mejor programa de lucha jamás creado en los 32 *bits* de SONY y la mejor conversión de una *coin-op* superior a una consola que se haya visto nunca. Muchos de vosotros pensaréis que exageramos. En estas cinco páginas os demostraremos lo contrario.

El tercer torneo «El Rey del Puño de Hierro» toma lugar 19 años después de su última convocatoria, en **Tekken 2**. Una nueva clase de luchadores, entre los que destacan el hijo de Kazuya y el de Marshall Law, entran en escena de mano de lo que podríamos llamar la **nueva generación** de juegos de lucha tridimensionales creados para la omnipotente **PlayStation**.

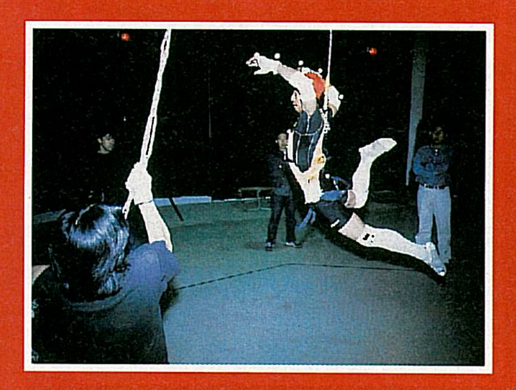


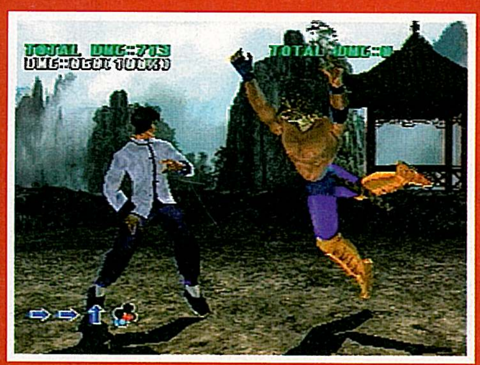




Al fin tenemos entre manos el esperado Tekken 3. La conversión ha superado todas las expectativas, ya que, no solo es prácticamente clavado a la recreativa si no que incluye nuevos modos de juego y personajes que hacen la versión PlayStation incluso mejor que esta.

Cualquiera de vosotros que haya visto la recreativa de **TEKKEN 3** se habrá dado cuenta de que, a pesar de que todos sus gráficos están mostrados en alta resolución, la suavidad con la que se mueven se encuentra en extremo cercana a los 60 *fps*. Después de ver la conversión de TIME CRISIS, muchos de los usuarios de ***PLAYSTATION*** dudaban del parecido entre la versión *arcade* de **TEKKEN 3** y la doméstica, sobre todo teniendo en cuenta que NAMCO había desechado la opción de utilizar ningún tipo de aceleración por *hardware* y convertir nuestra ***PSX*** en un flamante ***SYSTEM 12***. Al final, el equipo de NAMCO ha exprimido al máximo el versátil *hardware* de la sorprendente ***PLAYSTATION*** y ha logrado convertir con absoluta fidelidad la recreativa de **TEKKEN 3**, sin apenas cambios ni fallo alguno y sin necesidad de ningún tipo de añadido adicional. Ya que la *CPU* principal del ***SYSTEM 12*** es la misma que la de ***PLAYSTATION***, la gente de NAMCO se ha centrado principalmente en la compresión de datos. Por ejemplo, en TEKKEN 2, King llegaba al límite de memoria permitido debido a la gran cantidad de movimientos que poseía, y en **TEKKEN 3**, King ocupa el triple de espacio en memoria. Dejando un poco de lado lo referente a la conversión, ahora nos centraremos en esta versión ***PLAYSTATION***. Gráficamente, **TEKKEN 3** es superior a todo lo visto anteriormente en esta consola, ya que posee unos increíbles gráficos en *hi-res* que mueve con una suavidad cercana a los 60 *frames* por segundo. Los luchadores han sido creados con una novedosa técnica, similar a la utilizada por DREAMWORKS en EL MUNDO PERDIDO, que consiste en componer a un personaje con cientos de polígonos y aplicarles una textura a todo el conjunto de ellos. Así, si los polígonos se unen o separán entre sí (por ejemplo, al estirar una pierna para correr) la textura se amoldará al conjunto estirándose o encogiéndose, dando una increíble sensación de realismo y dotando al personaje de una solidez sorprendente. Para hacer el juego mucho más real, los programadores han optado por la

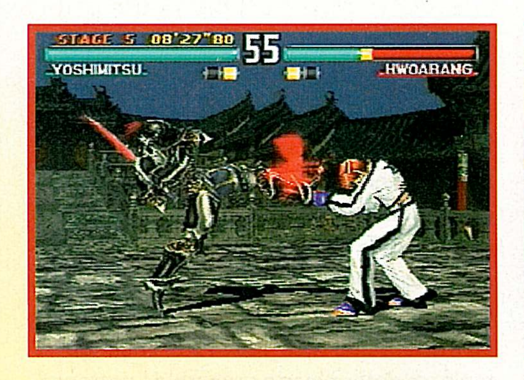




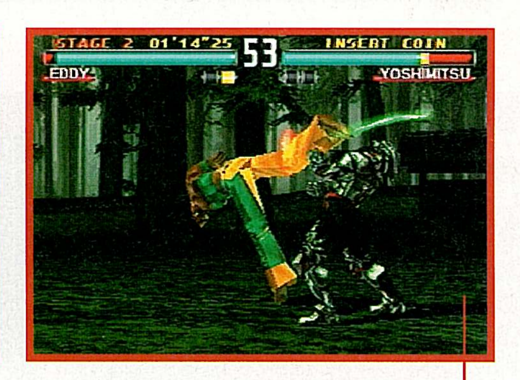
Motion Capture

Estas dos pantallas muestran el funcionamiento del *motion capture* con toda claridad. Este sistema de animación está siendo utilizado últimamente en la mayoría de los juegos de lucha en 3D, ya que los resultados obtenidos son sorprendentes. Gracias al *motion capture*, casi todos los movimientos que se pueden observar en TEKKEN 3 resultan casi reales, sobre todo los ejecutados por Eddie Gordo, el «maestre do capoeira». Hang Su-Il (al que vemos en una de las fotos) Marcelo Pereira y los luchadoes de *wrestling* Minoru Suzuki y Osami Shibuya han sido algunos de los encargados de dotar de animación «real» a la mayoría de los luchadores, en especial, y respectivamente, a Howarang, Eddie y King. Aun así, algunos de los movimientos han sido creados por animadores gráficos, al estilo VIRTUA FIGHTER 2, juego que no hizo uso de ninguna técnica de *Motion Capture*, aunque en el caso de TEKKEN 3 la animación es bastante más fluída.

Tekken 3 es una de las más perfectas conversiones de la







*Como podéis observar en las pantallas, las diferencias entre la versión **PlayStation** y la recreativa son prácticamente inapreciables. Entre ellas destaca la sustitución de ciertos elementos del fondo de los escenarios, que en la **Coin-op** estaban mostrados con polígonos, por un cuidadísimo bitmap que se mueve de un modo similar.*





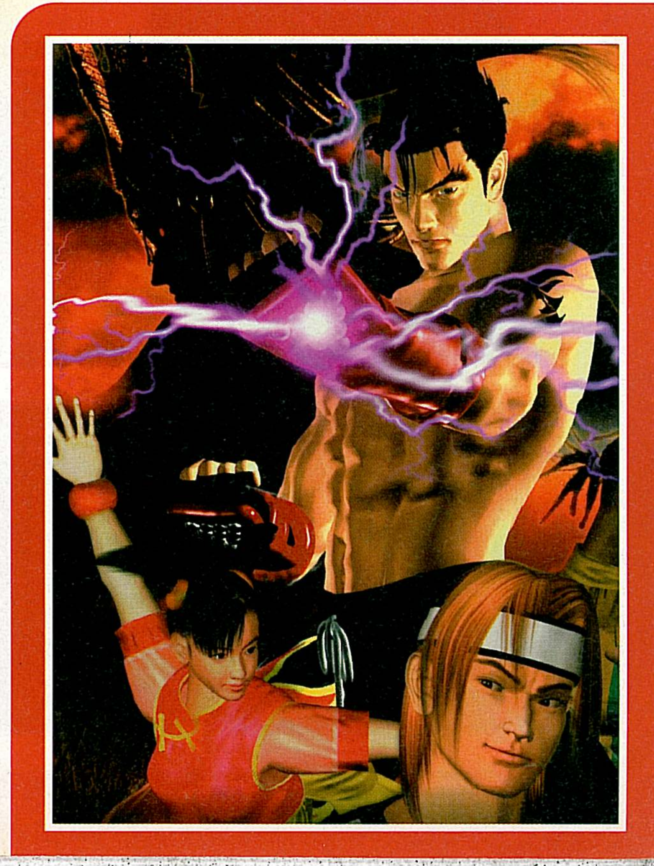




*Estas son algunas escenas de la maravillosa intro (en alta resolución, como la de Gran Turismo) de **Tekken 3**. La banda sonora que posee es de lo mejor del juego. Los finales de todos los persones, al igual que en Tekken 2, también están realizados a base de FMV.*

animación a base de *motion capture*, que se hace especialmente notable en personajes como Eddie Gordo, Howarang o King. La mayoría de los personajes que aparecen en **Tekken 3** han sido creados a lo largo de tres años. Por ejemplo, Eddie estuvo a punto de hacer aparición en el segundo Tekken, aunque finalmente fue excluido del plantel de luchadores. Con respecto a la jugabilidad, la mejora ha resultado similar a la del área gráfica, ya que conserva todo el espíritu Tekken, pero ha sido bestialmente mejorada e incrementada. Todos los luchadores del juego han sufrido un notable incremento del número de golpes, llaves y *combos* que poseen, haciendo que la falta de un par de personajes con respecto a Tekken 2 se haga prácticamente inapreciable. Además de los nuevos golpes añadidos a los antiguos personajes, NAMCO ha introducido en **Tekken 3** un sistema de movimiento lateral similar al visto anteriormente en Soul Blade, aunque





Modos nuevos

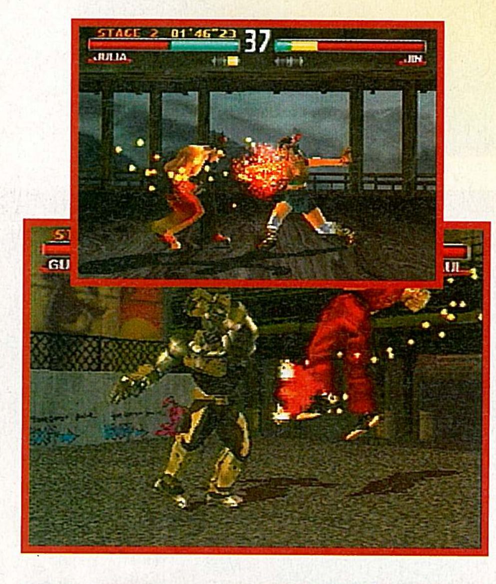
Los chicos de NAMCO no se han conformado con realizar una de las mejores conversiones, sino que además han añadido más opciones y modos de juego. Sumados a los modos que ya aparecían en TEKKEN 2 (*Survival, Time Attack, Versus, Team Battle* y *Arcade*), se encuentran el modo *Theater*, el *Tekken Force Mode* y el *Tekken Ball*. El primero nos permitirá ver las secuencias de vídeo de la *intro* y los finales que ya hayamos hecho y todas las secuencias y test de sonido de cualquiera de los tres TEKKEN sólo si hemos teminado el juego con todos los personajes. El *Force Mode* es una especie de FINAL FIGHT compuesto por cuatro fases, cada una de ellas con su *final boss*, que deberemos atravesar con el personaje que queramos para conseguir uno de los luchadores ocultos. En *Tekken Ball*, lucharemos frente a nuestro contrincante lanzándole al cuerpo una pelota de playa.



*Como de costumbre, NAMCO ha incluido nuevos y sorprendentes modos que nos mantendrán pegados a este magnífico **TEKKEN 3** durante muchísimo tiempo.*

no tan exagerado o inmune, que permite a los luchadores dar un paso fuera de la línea bidimensional para esquivar un golpe del contrario o para ejecutar cierto movimiento que requiera hacer este *side-step*. Para mejorar la jugabilidad, también se ha optimizado la inteligencia artificial que la *CPU* posee, de tal manera que si en TEKKEN 2 el enemigo tenía un determinado numero de patrones que le hacían actuar dependiendo de nuestros movimientos, en ***TEKKEN 3*** ese sistema ha sido mejorado y se ha dotado a los oponentes controlados por la *CPU* de una mayor libertad y de una librería de patrones gigantesca. Como suele ocurrir en las conversiones de NAMCO, no se han conformado con hacer el juego casi idéntico a la recreativa, además le han añadido nuevos modos de juego y opciones que lo hacen incluso mejor que el *arcade*. El más sorpendente de todos es el *Force Mode*, para el que incluso se contrataron nuevos programadores para llevarlo a cabo. Ahora, tan sólo nos queda esperar que los genios de NAMCO consigan que la versión *Pal* tenga la misma velocidad y un aspecto idéntico que la entrega japonesa. **DOC**

Este boceto que veis aquí es uno de los primeros diseños que la gente de NAMCO tenía en mente para el personaje protagonista, Jin Kazama.Su principal diferencia reside en su tatuaje, que aquí es de una calavera.









TEKKEN 3

Tekken 3 es el más perfecto beat'em-up en 3D

¿Podrás sobrevivir al horror?

RESIDENT EVIL™ 2

VERSION SUBTITULADA EN ESPAÑOL

© Capcom Co., Ltd. 1997, 1998. Todos los derechos reservados.
Resident Evil es una marca registrada de Capcom Co., Ltd. Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises Limited.

CAPCOM



VIRGIN INTERACTIVE ESPAÑA, S.A.
C/. Hermosilla, 46 - 2°. dcha. • 28001 MADRID
Tel.: (91) 578 13 67 • Fax: (91) 575 45 88

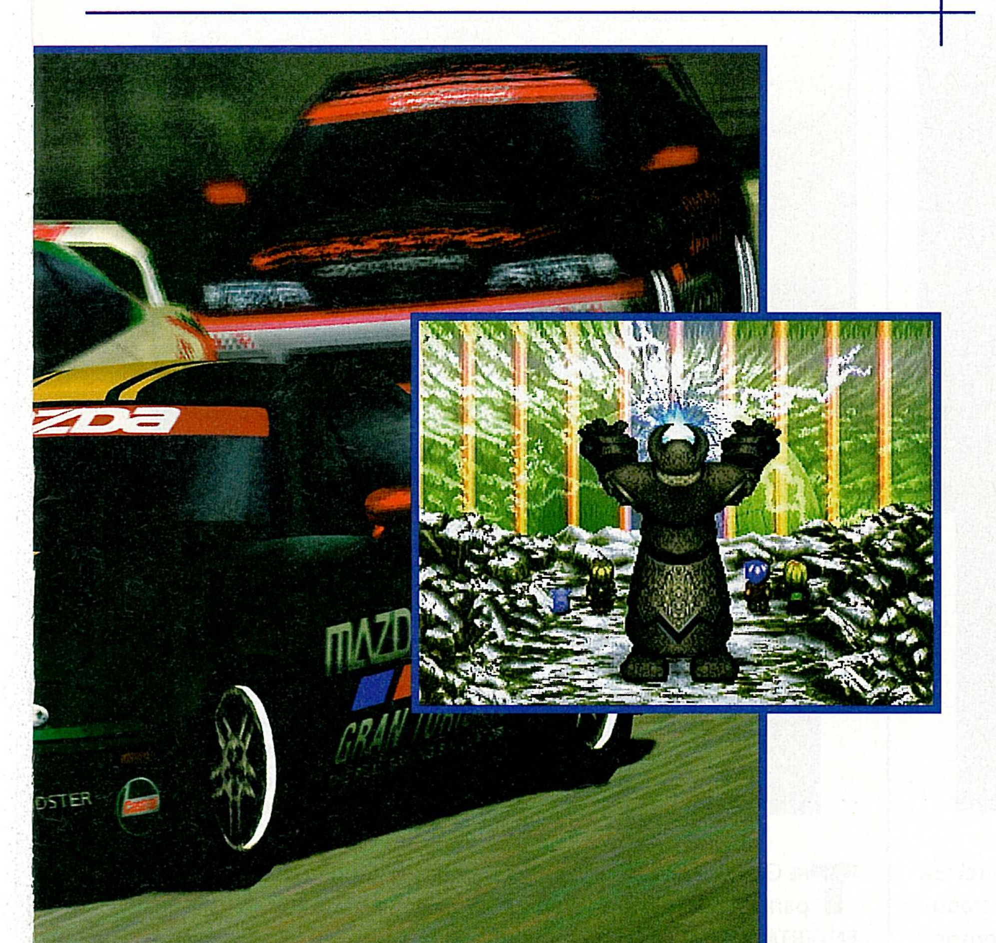




Parasite Eve, Tekken 3, Gran Turismo y Dead or Alive fueron sólo algunas de las maravillas que pudimos presenciar en este interesante viaje organizado por SONY C. E. por las prolíficas tierras japonesas.



Por gentileza de Sony C. E. pude vivir una de las experiencias más anheladas por un amante del videojuego, viajar a Japón y conocer el presente y el futuro de PlayStation. Pasa la página y sumérgete en el paraíso del videojuego.



Fueron ocho días mágicos en los que tuve la oportunidad de vivir y sentir muy de cerca a las compañías y personas que realmente crean y mueven el universo del videojuego, y siempre de la atenta y amable mano de **Alicia Sanz** (Relaciones Públicas de SCE **España**) y **Liz Ashford** (European P. R. Manager). La historia viva del videojuego desfilaba ante mí con las compañías más prestigiosas del momento y su legión de programadores, grafistas, músicos, creadores, directores, productores, etc. También hubo tiempo de visitar el legendario **Tokyo Game Show** en su edición primaveral, donde se dieron cita todas las compañías para mostrar las novedades de los próximos nueve meses, y por supuesto el mítico barrio de **Akihabara**, donde una vez más gasté hasta mi último yen. Las revistas más prestigiosas de **España**, **Reino Unido**, **Italia**, **Francia** y **Alemania** fuimos testigos de este acercamiento positivo hacia al mercado nipón, y nos dimos cuenta del creciente interés de las compañías japonesas hacia nuestro mercado, en el que juegos como Final Fantasy VII y próximamente Gran Turismo dejarán una huella imborrable demostrando por una vez que las cosas bien hechas, sean las que sean, siempre son universales.

Por último, quisiera agradecer desde estas líneas a todas las compañías que visitamos su exquisita hospitalidad, su carácter afable y, sobre todo, su infinita paciencia.



8 días con Sony en Japón

POR THE ELF

SONY :: NAMCO :: HUDSON SOFT ❖ WHOOPEE CAMP ❖ SQUARESOFT ❖ TECMO ❖ SONY



SONY C. E.

Wild Arms



La duración aproximada de WILD ARMS será de 50 a 70 horas y podremos elegir entre tres personajes diferentes para comenzar la aventura. La secuencia de introducción es una de las mejores que hemos visto en PLAYSTATION.



Este viejo conocido de todos los amantes de los *RPG* aparecerá por fin en nuestro país en el mes de Julio y totalmente traducido al castellano. WILD ARMS es uno de los más sólidos y extensos *RPG* creados para ***PLAYSTATION***, y el tercero más vendido en **Japón** con casi medio millón de unidades. La recreación de los escenarios es un homenaje a los clásicos *RPG* con preciosistas y detallados escenarios en 2D ricos en colorido y, en esta ocasión, con personajes renderizados. Los combates están recreados en 3D con entornos vectoriales y texturas (fue uno de los pioneros en esto) y podremos invocar espectaculares magias. Ya queda menos para disfrutar con el legendario WILD ARMS en nuestro país.



WILD ARMS es uno de los más sólidos RPG creados para PLAYSTATION y el tercer juego más vendido en su género. Llegará a nuestro país en julio.

Granstream Saga



THE GRANSTREAM SAGA fue el primer action RPG en 3D que apareció para PLAYSTATION. Su calidad gráfica es altísima y ha sido creado por el legendario grupo de programación ARC ENTERTAINMENT.

THE GRANSTREAM SAGA es el primer *action RPG* poligonal creado para ***PSX***. Este sobresaliente título creado por ARC ENTERTAINMENT apareció en **Japón** en Diciembre y alcanzó la primera posición en el *top*, algo nada extraño si tenemos en cuenta que ARC tiene tras sus espaldas leyendas como ACTRAISER, SOUL BLADE, ILLUSION OF GAIA/TIME o TERRANIGMA. La calidad técnica es muy alta y todo transcurre a 60 *frames* por segundo, con complejas estructuras vectoriales. Las secuencias de animación han sido creadadas por PRODUCTION IG (los mismos de GHOST IN THE SHELL y XENOGEARS) y cuenta con una brillante banda sonora de **Kohei Tanaka**. Sólo falta que nos confirmen la fecha de aparición.

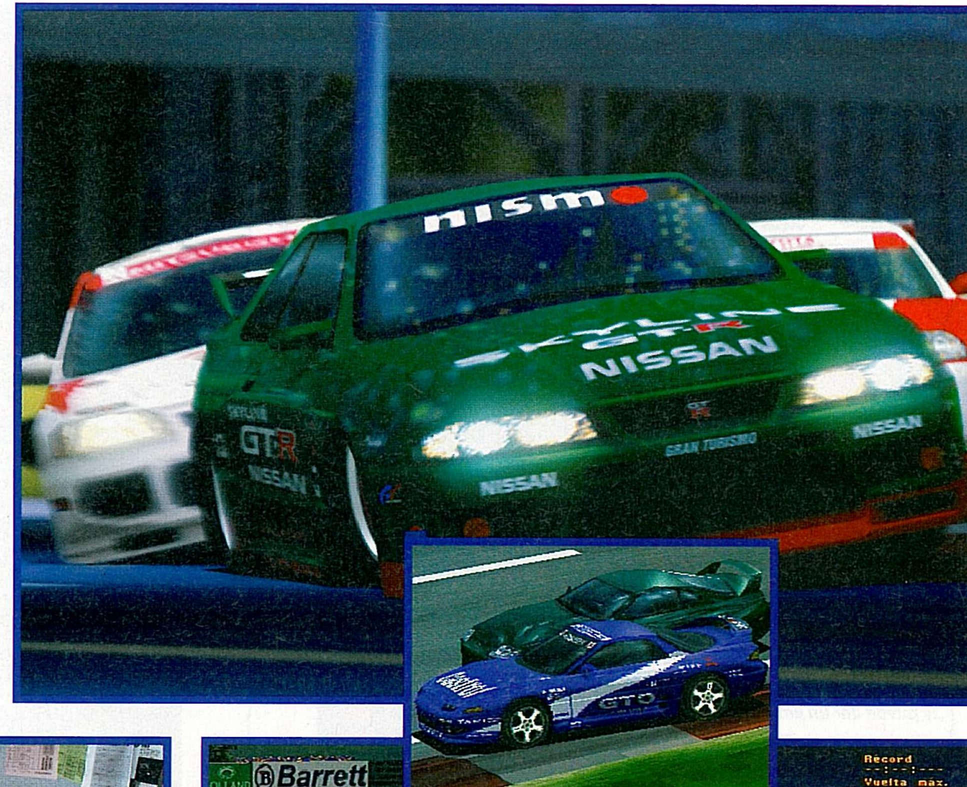


ARC ENTERTAIMENT, con Atsushi Nagashima a la cabeza, nos presentó un action RPG en 3D de gran éxito en JAPÓN que será traducido al castellano.



SONY C. E.

Gran Turismo



Sin duda el plato fuerte de la primera visita a las oficinas de SONY C. E. fue la presencia de **Kazunori Yamauchi** y su obra maestra de la programación GRAN TURISMO, que ya ocupó la portada de nuestra revista. Nos mostraron la versión *Pal* del juego que es un 25 por ciento más rápida que la japonesa y que además cuenta con una banda sonora más adecuada al gusto europeo, con canciones de **Manic Street Preachers** (remezcladas por los **Chemical Brothers**), **Ash**, **Garbage**, **Dubstar**, **Cubanate** y **Feeder**. El proyecto GT llevaba en su cabeza más de cinco años y, mientras gestaba y daba forma al incomparable e insuperable juego de conducción, elaboró dos juegos de calidad, las dos partes de MOTOR TOON GP. **Yamauchi** destacó las bondades del modo *Gran Turismo* (en el que existen un total de 300 coches, más de 10 campeonatos y un total de 11 circuitos), la conseguida opción para dos jugadores simultáneos y la compleja rutina gráfica *environment mapping*, que permite aplicar dos texturas simultáneas. Algunos de los extras prometidos para esta versión *Pal*, como la de añadir más coches europeos, no han podido incluirse por falta de tiempo, pero os aseguro que tras ver, jugar y sentir las vibraciones de GRAN TURISMO (recomendable jugar con ***DUAL SHOCK***) os percataréis de que es el juego de coches más completo, realista, divertido y perfecto creado hasta la fecha.



Tras la rueda de prensa con Ken Kutaragi pudimos visitar el departamento de programación donde fue creado Gran Turismo.

Los principales creadores de GT son **Kazunori Yamauchi** (productor), **Seiichi Ikiuo** (programador), **Masaaki Goto** (diseñador de circuitos), **Yuichi Matsumoto** (diseño gráfico de los coches), **Akihiko Tan** (dinámica de los vehículos) y **Takeshi Yokouchi** (*environment mapping*).

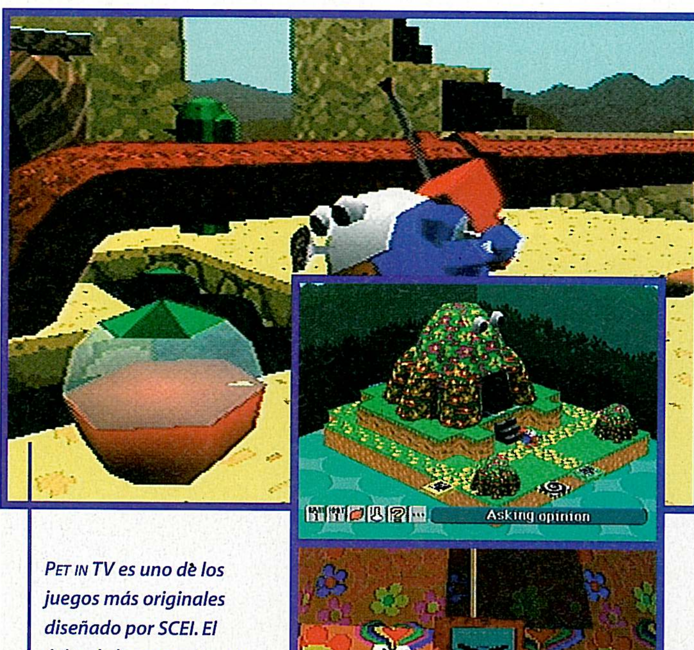


Kazunori Yamauchi ha liderado el grupo de programación que ha creado el juego de conducción más perfecto, completo y realista de todos los tiempos. Nos confesó que ya tiene muchas ideas y novedades pensadas para la segunda entrega del mito.



SONY C. E.

Pet in TV



PET IN TV es uno de los juegos más originales diseñado por SCEI. El éxito de las mascotas virtuales en todo el mundo le puede dar un empujoncito de ventas en **Europa**, sobre todo si está traducido al castellano.

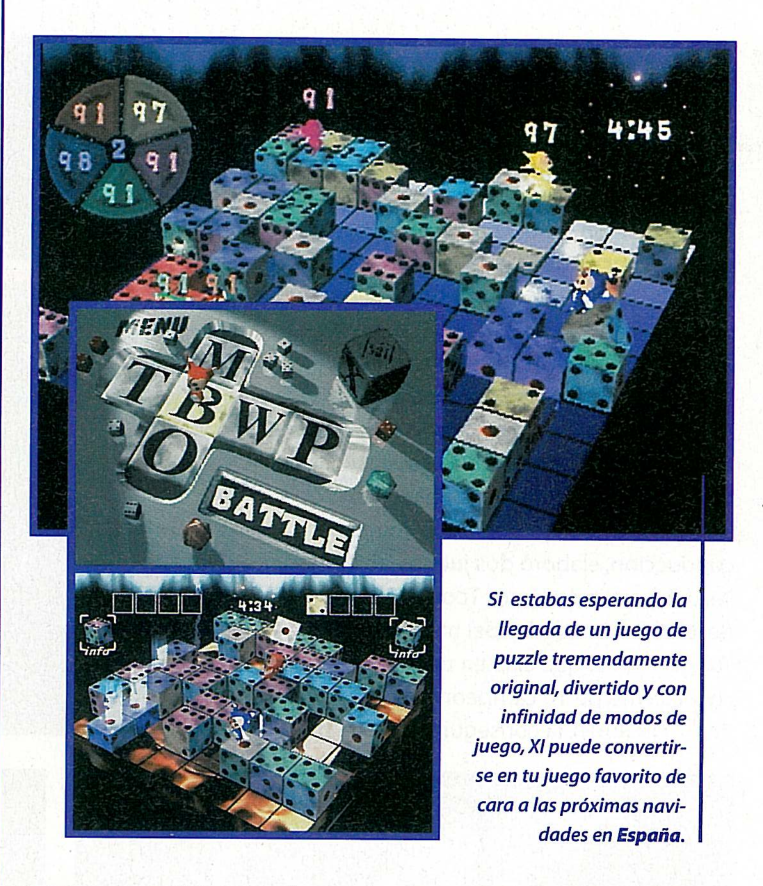


También fue presentado este curioso juego de mascotas desarrollado por MUU MUU, en el que tendremos que educar, guiar y ayudar a esta extraña criatura mezcla de conejo de JUMPING FLASH y regadera de colores por un mundo tridimensional. El aprendizaje de la criatura se llevará a cabo por el famoso método de ensayo y error, lo que dará lugar a secuencias con gran sentido del humor y bastante curiosas. El objetivo final del juego pasa por que nuestra mascota finalice el último nivel de *motu propio* y sin ningún tipo de ayuda por nuestra parte. Aunque parezca algo extraño es muy posible que PET IN TV se convierta en el juego favorito de aquellos que disfrutan con las mascotas virtuales.



PET IN TV fue el juego más curioso de toda la jornada, aunque en Japón ha causado auténtico furor y su protagonista ha sido mascota de SONY.

XI



Si estabas esperando la llegada de un juego de puzzle tremendamente original, divertido y con infinidad de modos de juego, XI puede convertirse en tu juego favorito de cara a las próximas navidades en ***España****.*

Para aquellos que echasen de menos un gran juego de puzzle en ***PLAYSTATION*** y que disfrutaron con KURUSHI, el grupo de programación interno SHIFT de SONY C. E. nos propone un nuevo reto para nuestros sentidos, inteligencia y habilidad. Se llamará XI (sái) en **Japón** y nuestro objetivo principal será unir las caras de los dados que tengan el mismo número, girándolos o incluso empujándolos con nuestro simpático personaje. XI cuenta con cinco modos de juego entre los que destacan la modalidad *Wars* en la que podrán participar hasta cinco jugadores, la opción *battle* para dos personas, el modo puzzle y *trial* para un jugador y un tutorial para conocer los secretos de esta estrella del **TGS'98**.



Pudimos jugar con él en el **TOKYO GAME SHOW**, y fuimos obsequiados con una versión en desarrollo del nuevo y original juego de puzzle de SCEI.



SONY C. E.

Después de la presentación de sus cinco juegos, tuvimos la oportunidad de conocer y dialogar con **Teruhisa Tokunaka**, el presidente y CEO (*Chief Executive Officer*) de la SCE. La «cabeza visible» de la compañía nos ofreció un sinfín de datos sobre el posicionamiento de su consola en todo el mundo, y también hizo una comparativa entre los diferentes mercados, **Japón**, **Estados Unidos** y **Europa**. Para que os hagáis una idea de la situación mundial, éstas son algunas de las «escalofriantes» cifras que mueve ***PlayStation***: 10´65 millones de consolas vendidas en **Japón**, 10´75 en **Estados Unidos** y 8´6 en **Europa**. En cuanto a juegos, 90 millones en **Japón**, 59 en **Estados Unidos** y 50 en **Europa**. Realmente impresionante. Para hablarnos del futuro de la máquina**, Ken Kutaragi**, el creador de ***PlayStation***, contestó a todas nuestras preguntas. Entre todo lo que pudimos sonsacarle destacamos que, ante los crecientes rumores sobre una futura ***PlayStation 2***, la intención de la compañía es prolongar la vida de ***PSX*** hasta el año 2000, dado que aún queda por descubrir parte del potencial de la consola. También subrayó la importancia de ***Net Yaroze*** como impulsor del aprendizaje de las técnicas de programación, y destacó el enorme éxito que ha tenido en **Japón**. Hizo un repaso de las distintas divisiones de la compañía, y por último insistió en la creciente importancia que está teniendo para ellos el usuario europeo.

Un invento llamado PDA

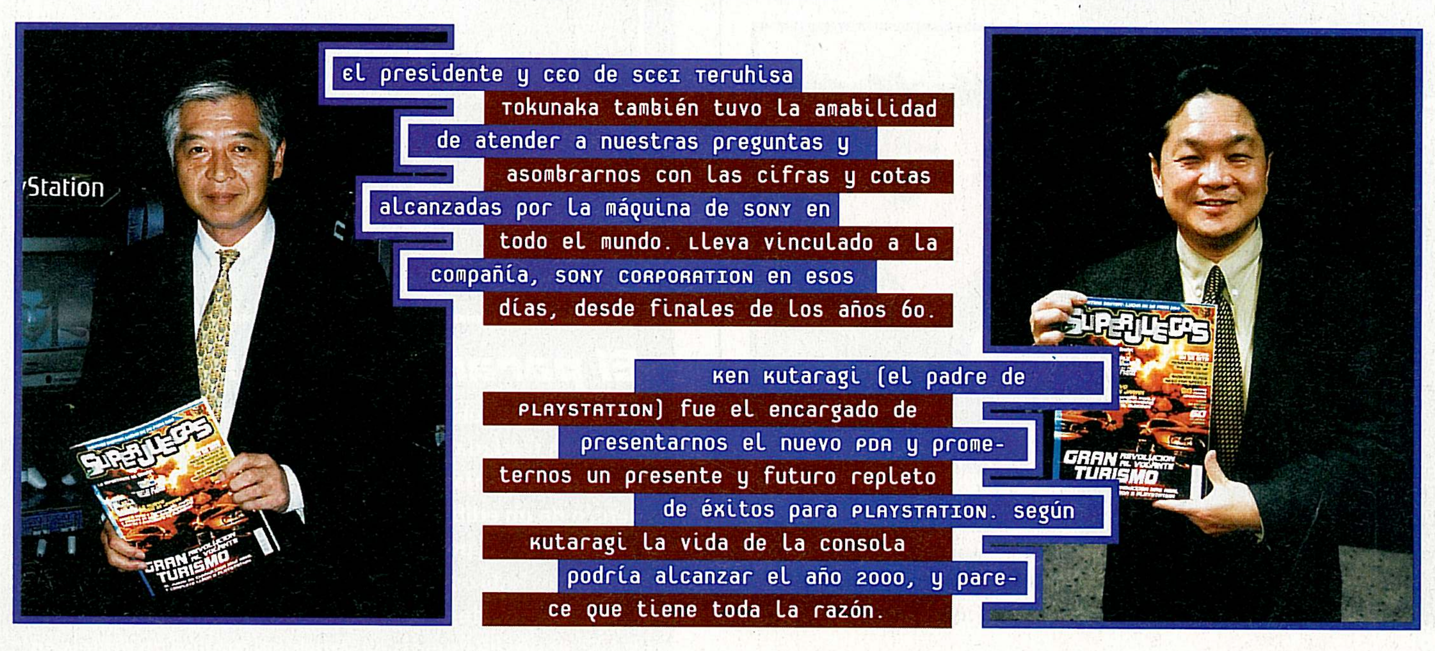
Estas siglas corresponden a *Personal Digital Assistant* y van a ser muy populares entre los usuarios de *PlayStation* gracias al nuevo invento de SONY C. E. Este pequeño artefacto es una extensión de la *Memory Card* y saldrá a la venta en Japón el próximo invierno. El PDA está provisto de una pequeña pantalla LCD y tiene capacidades audio y de comunicación, siendo sus principales funciones la utilización como *Memory Card*, como mini consola de juegos, reloj o agenda. Gracias a los infrarrojos podremos pasar información de un PDA a otro.

■ DATOS TECNICOS

■ CPU: procesador RISC ARMT7T de 32 bits. ■ Memoria: SRAM 2K bytes, flash RAM 128 Kbytes. ■ Gráficos: 32 x 32 dot LCD monocromo. ■ Sonido: piezoelectric speaker (4 bit PCM). ■ Controles: 5 botones, 1 botón de reset. ■ Otros: comunicación por infrarrojos bidireccional, LED, función de calendario, número de identificación, pila.







el presidente y ceo de SCEI Teruhisa Tokunaka también tuvo la amabilidad de atender a nuestras preguntas y asombrarnos con las cifras y cotas alcanzadas por la máquina de SONY en todo el mundo. Lleva vinculado a la compañía, SONY CORPORATION en esos días, desde finales de los años 60.

Ken Kutaragi (el padre de PLAYSTATION) fue el encargado de presentarnos el nuevo PDA y prometernos un presente y futuro repleto de éxitos para PLAYSTATION. Según Kutaragi la vida de la consola podría alcanzar el año 2000, y parece que tiene toda la razón.



NAMCO

Tales of Destiny

Aquí tenéis a dos de los creadores de TALES OF DESTINY. En el centro JUN TOYODA (diseñador principal) y SAWAKO NATORI (creador de escenarios).

Para la presentación del primer *RPG* de NAMCO para ***PLAYSTATION***, y secuela del mítico TALES OF PHANTASIA de ***SUPER FAMICOM***, se contó con la presencia de **Hiro Ochiai** y dos creadores del juego, **Jun Toyoda** y **Sawako Natori**. TALES OF DESTINY ha contado con un apoyo publicitario en TV, radio y revistas por parte de NAMCO que supera los 450 millones de ¥. Desde su aparición el 23 de Diciembre ha superado las 810.000 unidades, y todo **Japón** pide a gritos que la primera parte también aparezca en ***PLAYSTATION***. TALES OF DESTINY cuenta con la participación del popular cantante japonés **Deen** para la melodía de la *intro* y con el diseño de personajes del no menos popular **Mutsumi Inomata** (según dijeron **Michael Jackson** es un gran admirador suyo). Si las ventas de TOD van bien en **Estados Unidos** podremos disfrutar con la versión europea traducida.



*Aquí tenéis la carátula original de la versión japonesa de TALES OF DESTINY. Si el juego vende bien en **Estados Unidos**, saldrá en **España** traducido al castellano.*



Libero Grande



Para la presentación de LIBERO GRANDE se contó con la presencia de YUKIHIKO YAGI (diseñador principal) y JUN MORIWAKI (diseñador).

La futura versión ***PLAYSTATION*** de la recreativa de fútbol de NAMCO fue una de las sorpresas del día. El original concepto del juego (siempre controlas al mismo futbolista) asombró a todos los allí presentes. Las respuestas a todas nuestras dudas corrieron a cargo de **Yukihiko Yagi** y **Jun Moriwaki**. La versión ***PLAYSTATION*** contará con gráficos más estilizados y reales, 32 selecciones nacionales, 10 jugadores para elegir y modos exclusivos que potencien y alarguen la vida del juego, como uno para dos jugadores simultáneos a pantalla partida o con *Link Cable*. La versión doméstica de LIBERO GRANDE aparecerá a finales de año y los programadores nos han prometido que incluirá muchas sorpresas.

NAMJATOWN

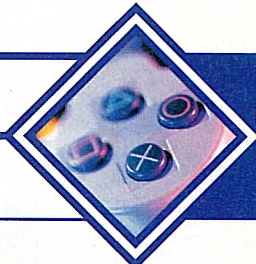


El paraíso de Namco

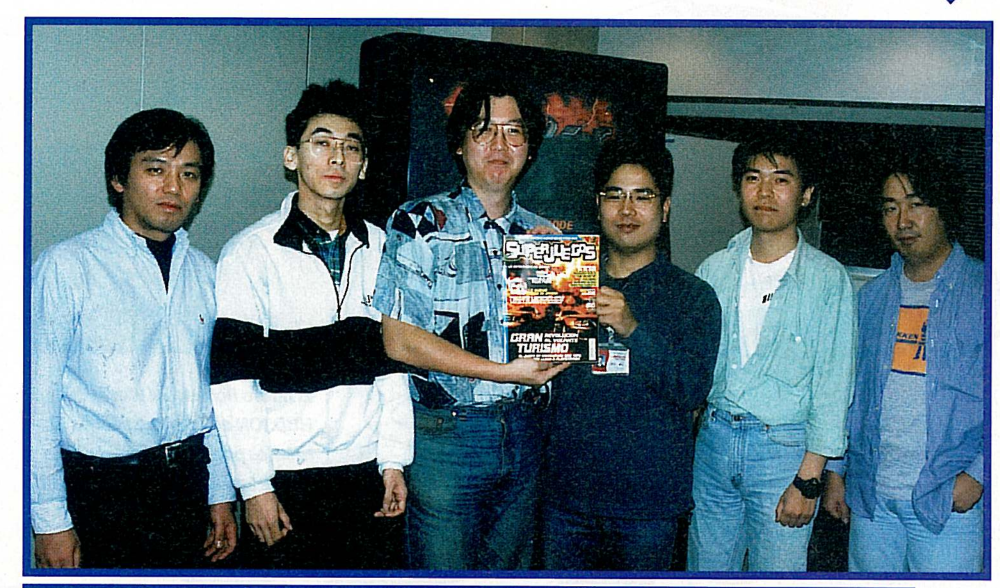
Después de la celebración del emocionante torneo de TEKKEN 3 nos trasladamos a Namco Namjatown en la zona de Ikebukuro. Namjatown es el parque temático más grande dentro de un edifico jamás creado (más de 12.000 metros cuadrados). Allí pudimos dar rienda suelta a nuestros instintos más lúdicos y disfrutamos con la fastuosa colección de recreativas de todo tipo y atracciones de alta tecnología. Si algún día queréis pasároslo en grande no dudéis en montaros en FINAL FURLONG, el *arcade* de caballos de NAMCO.

NAMCO

Tekken 3



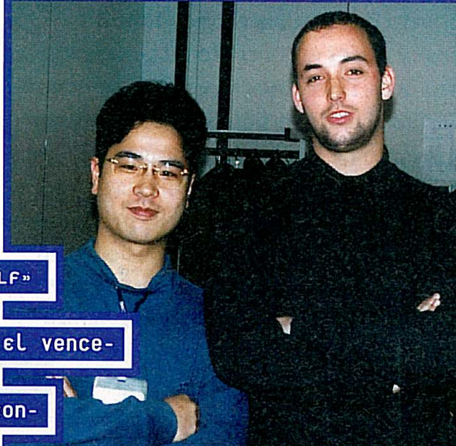
El jueves 24 tuvimos la oportunidad de visitar una de las sedes y oficinas de NAMCO en el edificio **Yokohama Creative Center**. Tras el discurso de bienvenida, donde participaron **Yasuhiko Asada**, **Kevin Yanagihara**, **Yoshiaki Saito**, **Jackie Plumridge**, **Shinji Maruko**, **Makoto Yoshidumi**, **Tsuyumi Toyoda** y **Noby Kasahara** pudimos ver un vídeo corporativo con la historia de NAMCO. Tras conocer a los programadores de Tales of Destiny y Libero Grande le llegó el turno a Tekken 3, el plato fuerte del día, que nos deparó una animada rueda de preguntas y respuestas con siete de sus creadores y como guinda a este pastel, el torneo de Tekken 3 donde toda la prensa europea, los miembros de SONY C. E. y los creadores del juego disputamos el *King of Iron Fist Tournament*, del que tuve el honor de proclamarme campeón (con bastante suerte, todo hay que decirlo, ya que no había jugado nunca al tercer capítulo de la saga). Al final todos fuimos obsequiados con una copia autografiada de Tekken 3 y muchos regalos más. Para la presentación de Tekken 3 se contó con **Hajime Nakatani** (productor y con juegos en su haber como los tres Tekken, Galaxian3, Star Blade, Metal Hawk, Gaplus y Rolling Thunder), **Masanori Yamada** (programador principal de la saga Tekken, Dangerous Seed y Knuckle Heads), **Yoshinari Mizushima** (artista gráfico), Masahiro Kimoto y Katsuhiro Harada (diseñadores de juegos), **Naoki Ito** (programador y creador de la saga Tekken, X-Day, Dragon Saber y Cosmo Gang The Video) y **Masashi Kubo** (artista gráfico). Como suele ser habitual en NAMCO, la versión doméstica supera al original, incluso tratándose de un juego creado para ***System 12***. Se han incluido gran cantidad de nuevos modos de juego como el *Tekken Force Mode* y *Tekken Ball*. También nos confesaron que van a hacer lo posible por una versión *Pal* a pantalla completa y con la velocidad de la versión *NTSC*. A la pregunta de para cuándo un Tekken 4, respondiron que después de finalizar las versiones **USA** y europea se tomarán unas merecidas vacaciones para retomar la saga con nuevas y refrescantes ideas.



Aquí están seis de los componentes del staff de Tekken 3. De izquierda a derecha, Hajime Nakatani (productor), Masashi Kubo (artista gráfico), Naoki Ito (programador), Katsuhiro Harada (diseñador), Masahiro Kimoto (diseñador) y Masanori Yamada (programador principal).



Tekken 3 de PlayStation supera a la recreativa. Puede considerarse como el mejor beat'em-up 3D jamás creado para consola, y una de las mejores conversiones de todos los tiempos.



Katsuhiro Harada y Marcos «The Elf» García se enfrentaron en el torneo de exhibición de Tekken 3. El vencedor fue, por supuesto, el representante y diseñador de NAMCO. Era considerado por sus colegas como el auténtico especialista de Tekken 3.



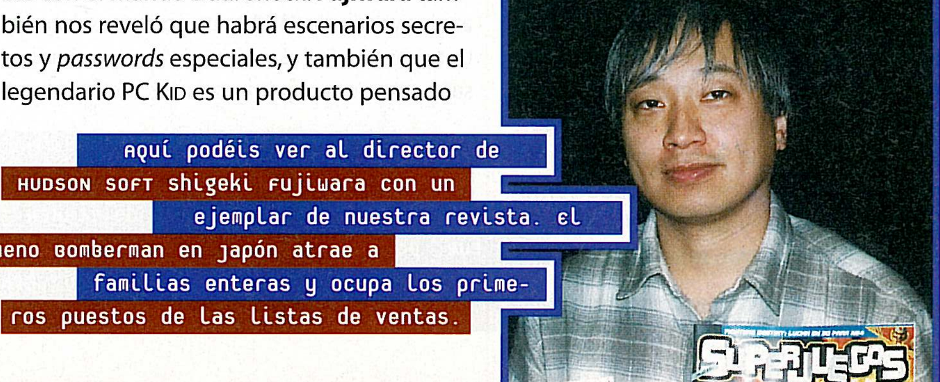
HUDSON SOFT

Bomberman World

El nuevo ***Bomberman World*** *de HUDSON adopta perspectiva isométrica para actualizar el esquema de las anteriores versiones 2D.*

El miércoles 25 tuvo lugar la presentación por parte de **Shigeki Fujiwara** (director de la saga) y **Haruhiko Ikeda** (*product manager*) de BOMBERMAN WORLD, el primer juego protagonizado por la gran mascota de HUDSON en ***PLAYSTATION***. El gran éxito de BOMBERMAN en **Japón** se debe a la famosa opción *multiplayer,* que es capaz de reunir a familias enteras alrededor de la consola. Es la definición perfecta de *party game,* y en **Japón** es considerado el juego perfecto para padres e hijos (entre 10 y 15 años), y ese es el concepto de su creador. La historia de BOMBERMAN en consola se remonta a 1985 con la versión para ***NES/FAMICOM*** (el favorito de **Fujiwara**), aunque ya apareció como enemigo en LODE RUNNER un año antes. A partir de ese momento su ascenso fue meteórico, y aparecieron versiones en los formatos más populares (***GAME BOY, PC ENGINE, MEGA DRIVE, SUPER NINTENDO, SATURN, NINTENDO 64*** y por fin ***PLAYSTATION***). La saga BOMBERMAN en consola está a punto de alcanzar los 30 títulos, de los que casi una docena de ellos aparecieron en occidente. BOMBERMAN WORLD es un regreso al desarrollo clásico de la saga, pero en perspectiva isométrica, siguiendo el concepto *«easy to see for the children»* al que hacía continuas referencias **Fujiwara**. El juego contará con 25 fases en el modo *single player*, 10 escenarios diferentes para el clásico e inevitable *Battle Mode* (donde podrán participar hasta cinco jugadores simultáneos) y un modo exclusivo para ***PLAYSTATION*** llamado *Original Mode*. Como podréis ver en la *preview* de este mes, BOMBERMAN WORLD aparecerá en cinco idiomas, incluido el castellano, y será compatible con el mando *Dual Shock*. **Fujiwara** también nos reveló que habrá escenarios secretos y *passwords* especiales, y también que el legendario PC KID es un producto pensado para el público occidental pero que no se descarta una futura versión ***PLAYSTATION*** de la otras gran saga de HUDSON SOFT.

Como curiosidad final os diré que actualmente se esta emitiendo una serie en **Japón** con gran éxito llamada BOMBERMAN B-DAMAN BAKUGAIDEN, producida por HUDSON SOFT y TAKARA y que en las jugueterías de **Japón** existen más de trescientos artículos (muñecos, juguetes, máquinas LCD, yo-yos y hasta escritorios) relacionados con BOMBERMAN, todo un fenómeno de masas en el País del Sol Naciente.



Aquí podéis ver al director de HUDSON SOFT Shigeki Fujiwara con un ejemplar de nuestra revista. El fenómeno Bomberman en Japón atrae a familias enteras y ocupa los primeros puestos de las listas de ventas.



WHOOPEE CAMP



Tombi

El mismo día 25 por la tarde tuvimos la ocasión de conocer, en la presentación de Tombi por la compañía WHOOPEE CAMP, a uno de los creadores más legendarios del mundo del videojuego. Su nombre no os resultará familiar, **Tokuro Fujiwara**, pero sí sus creaciones durante su etapa en CAPCOM, ya que fue el creador de la saga Mega Man, la saga Ghost'n Goblins, Strider e incluso el primer Resident Evil. Ahora **Fujiwara** tiene su propia compañía y la libertad absoluta para crear sus nuevos clásicos, empezando por este entrañable y jugable Tombi. La creación de **Fujiwara** adopta la presencia de un juego de plataformas con desarrollo horizontal, con una sabia mezcla de elementos vectoriales y *bitmap* en sus gráficos, pero con muchísimos elementos de aventura y *RPG* en sus más de 50 escenarios. **Tokuro Fujiwara** ha querido resaltar la jugabilidad sobre los gráficos (que ya tienen un clorido, detalle y animación envidiables) y ha prometido mejoras para la versión europea como más sombreados, degradados, nuevas animaciones e incluso más sonidos *FX*. El juego será traducido a nueve idiomas, algo imprescindible al incluir grandes dosis de aventura y *RPG*.

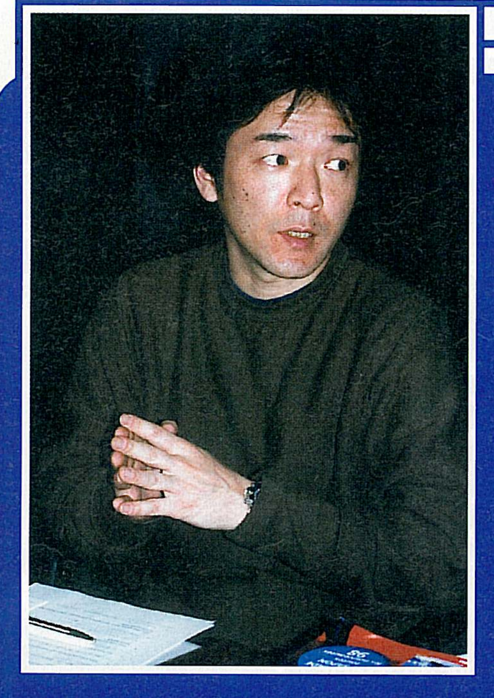




Aunque su creador haya dado mayor importancia a la jugabilidad, la calidad gráfica de Tombi es digna de mención por su colorido.



ENTREVISTA



● TOKURO FUJIWARA
PRESIDENTE DE WHOOPEE CAMP

"En la versión Pal se incluirán muchas mejoras"

P. Nos gustaría saber en cuántos juegos ha participado, tanto como creador como desempeñando otras funciones, mientras estaba en CAPCOM.

R. *En mi larga aventura con esta compañía he participado en la creación y la producción de innumerables títulos. Desde Ghouls´n Ghosts, Ghosts´n Goblins, pasando por Strider, Commando, la saga Megaman y Biohazard, hasta juegos de **Disney** como Duck Tales, Chip 'n Dale, Aladdin, los títulos de Mickey Mouse y más.*

P. ¿Cuánta gente integra el equipo de desarrollo de Tombi? ¿Alguno de ellos ha trabajado anteriormente para CAPCOM?

R. *El equipo de WHOOPEE CAM que ha programado Tombi está compuesto por un total de 40 personas. Entre ellas cuatro procedentes de CAPCOM y un pequeño grupo que estuvo integrado en una compañía afiliada a CAPCOM.*

P. Centrándonos en tu última creación, ¿qué cambios vamos a encontrar entre la versión original japonesa y la europea?

R. *En la versión Pal se incluirán muchas mejoras. El cambio más importante va a ser añadir más sombras. Los colores serán más oscuros y se incluirán nuevas animaciones para el protagonista del juego y un mayor número de efectos sonoros.*

P. ¿Cuánto tiempo lleva acabarse Tombi?

R. *Aunque puedes terminarlo en unas 10 horas, si quieres realizar todas las misiones del juego puede llevarte de 20 a 30 horas.*

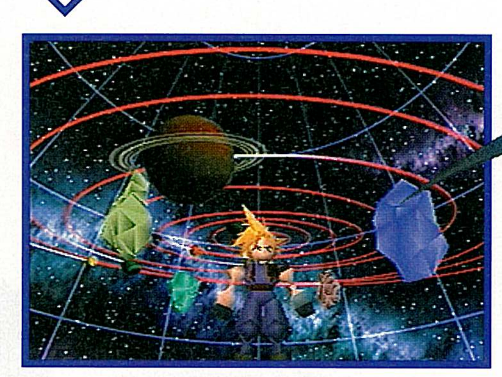
P. ¿Va continuar *WHOOPEE CAMP* imprimiendo el mismo estilo de Tombi en futuras producciones ?

R. *Antes de nada, aclarar que WHOOPEE CAMP está intentando abarcar varios géneros. Respecto al nuevo título puedo decir que tendrá un aspecto completamente diferente de Tombi. Aunque, por supuesto, también se está creando en este momento la secuela de Tombi.*



SQUARESOFT

Final Fantasy VII



Las impresionantes oficinas de SQUARE fueron el escenario de la mañana del día 26, donde tuvo lugar la rueda de prensa presidida por **Tomoyuki Takechi** (Presidente y CEO de SQUARESOFT), **Yoshi Maruyama** (Vicepresidente), **Masashi Hiramatsu** (Manager General), **Yuki Ooki** (Strategic Planning) y **Akira Kaneko** (Relaciones Públicas). Aunque no fue presentado ningún juego de próxima aparición en **Europa**, tuvimos la ocasión de presenciar un impresionante vídeo con los juegos presentados en el **Tokyo Game Show**: PARASITE EVE, BRAVE FENCER MUSASHIDEN, FINAL FANTASY V, BUSHIDO BLADE 2, SOKAIGI y la versión ***COIN-OP*** del impresionante EHRGEIZ, desarrollado con NAMCO y DREAM FACTORY. El tema central fue FINAL FANTASY VII y su éxito sin precedentes en todo el mundo, con más de 3.600.000 unidades vendidas en **Japón** y 2.500.000 en el resto del mundo. Los beneficios obtenidos con FINAL FANTASY VII superan los tres billones de yenes, de los que una gran parte se han invertido en grafistas y estudios para CG. Una de las revelaciones más interesantes fue la confirmación de FINAL FANTASY VIII, que verá la luz en **Japón** a finales de este año o comienzos del siguiente, y que debutará en **Europa** durante 1999.



El presidente y ceo de squaresoft Tomoyuki Takechi presidió la rueda de prensa y también nos mostró algunos departamentos del gigantesco edificio de la compañía.

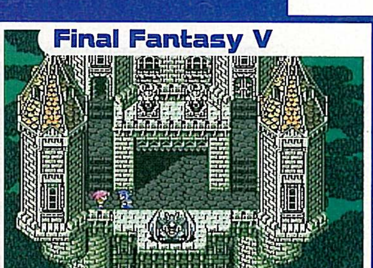


Parasite Eve

Bushido Blade 2

Otras novedades de Squaresoft

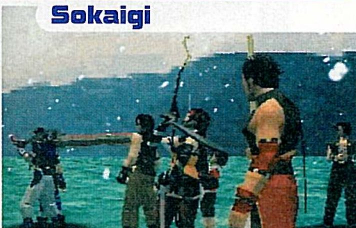
El inagotable catálogo de SQUARESOFT nos tenía preparadas cinco nuevas maravillas para *PLAYSTATION* en el **Tokyo Game Show'98**. El *Cinematic RPG* PARASITE EVE, del que os ofrecemos exhaustiva información en MADE IN JAPAN y que se convirtió en uno de los grandes del evento; el nuevo *Action RPG* BRAVE FENCER MUSASHIDEN de sobresaliente factura técnica, y que le va a poner las cosas muy difíciles al mismísimo ZELDA de *NINTENDO 64*; BUSHIDO BLADE 2 (también comentado en MADE IN JAPAN); FINAL FANTASY V con sus nuevas secuencias CG y los gráficos originales de la versión de 16 BITS y SOKAIGI, quizá el menos impresionante de todos pero que mezcla escenas de combate al más puro estilo BUSHIDO BLADE con un desarrollo tipo aventura. Un día después de nuestro regreso a **España**, exactamente el día 29 de Marzo, fue puesto a la venta PARASITE EVE, el nuevo gran éxito de SQUARESOFT.

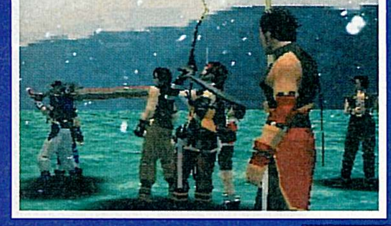


Final Fantasy V



B. Fencer Musashiden





Sokaigi

TECMO

Dead or Alive







La última visita por los casi infinitos dominios de ***PlayStation*** fue para TECMO y su recién estrenado Dead or Alive. Antes de la presentación del sobresaliente *beat'em-up* tuvimos la suerte de disfrutar con otros tres productos de TECMO realmente curiosos, que posiblemente alguno de ellos no vea la luz en **Europa**. Estos títulos fueron Monster Farm, Gallop Racer 2 y Kagero: Shadow Prison (la segunda parte de Devil's Deception). Y le llegó el turno al gran Dead or Alive, posiblemente el mejor *beat'em-up* de ***PlayStation*** hasta la llegada de Tekken 3, que fue presentado por el joven productor y director **Tom Itagaki**, el cual nos reveló algunas de las asombrosas cualidades de Dead or Alive, como los más de 2000 movimientos de los luchadores, los 60 *frames* por segundo, las fuentes de luz en tiempo real, los 89 uniformes diferentes y que serán más de 100 en la versión *Pal*, la total programación en ensamblador del juego y la compatibilidad con el *Dual Shock*. También nos confesó que su luchador favorito era la protagonista Kasumi. Tras la presentación y el sabroso ágape, tuvo lugar el segundo concurso de la semana, esta vez con Dead or Alive, y del que por esas casualidades de la vida también tuve el honor de ser el campeón con Jann Lee, y de nuevo sin haber jugado a ninguna versión del juego. Al final se repartieron los obsequios para todos entre los que destacaba una copia de Dead or Alive en su formato japonés, firmada por su productor y director **Tom Itagaki**. Un gran final para una gran velada.



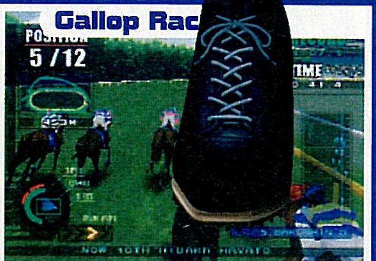


el producto y director del juego Tom Itagaki se encargó de mostrarnos las excelencias técnicas y jugables de Dead or Alive. Durante la fiesta tuvo la exquisita amabilidad de enseñarnos los modos de juego y recomendarnos a los mejores luchadores para el torneo.

Monster Farm



Gallop Racer



Kagero



Novedades Tecmo

De los otros títulos presentados por los programadores y creadores destacaba la segunda parte de Devil's Deception, llamada en esta ocasión Kagero: Shadow Prison, en la que destacaba un depurado *engine 3D* y una nueva perspectiva de juego. Monster Farm, un simulador de mascota muy especial, sorprendió a propios y extraños ya que permitía definir y crear a nuestra criatura a partir de los datos de cualquier CD. Por último Gallop Racer 2, un juego de caballos donde predomina el concepto *arcade*.

TOKYO GAME SHOW'98

Uno de los platos fuertes de nuestro viaje a **Japón** fue visitar una nueva edición del prestigioso **Tokyo Game Show'98** en su edición primaveral. Allí se dieron cita todas las compañías que están desarrollando *software* para consola (excepto NINTENDO por supuesto), ***PC*** y ***MAC***. Nuestra visita aconteció el último día del evento, pero gracias a SONY y a NAMCO pudimos ver en exclusiva antes de que se abrieran las puertas al público el gran show y el no menos grande *stand* que NAMCO le había dedicado a TEKKEN 3, con actuación musical incluida. Las puertas se abrieron, las grandes masas (53.095 personas en este día) se introdujeron en los pabellones y el tercer día del **TGS'98** dio comienzo. Entonces pudimos mezclarnos con las decenas de miles de personas que allí acudieron y visitar los atractivos y sugerentes *stands*, uno a uno y descubrir lo lejos que estamos en **Europa** del mundo del videojuego. Si el tiempo nos lo permite nos gustaría ofreceros un amplio reportaje de este evento en el próximo número para que conozcáis con todo detalle los casi 450 títulos que protagonizaron la mejor feria del videojuego del planeta. Por cierto el premio de CESA, organizadores del evento, al mejor juego de 1997 fue para... **FINAL FANTASY VII**.



TOP 10

1	TEKKEN 3 • PSX • NAMCO
2	PARASITE EVE • PSX • SQUARESOFT
3	METAL GEAR SOLID • PSX • KONAMI
4	WORLD CUP FRANCE'98 • PSX • KONAMI
5	B. F. MUSASHIDEN • PSX • SQUARESOFT
6	CAPCOM GENERATION • PSX-SAT • CAPCOM
7	DUNGEON & DRAGONS R. C. • SAT • CAPCOM
8	STAR OCEAN: 2ND STORY • PSX • ENIX
9	DARIUS G • PSX • TAITO
10	CHORO Q 64 • N64 • TAKARA

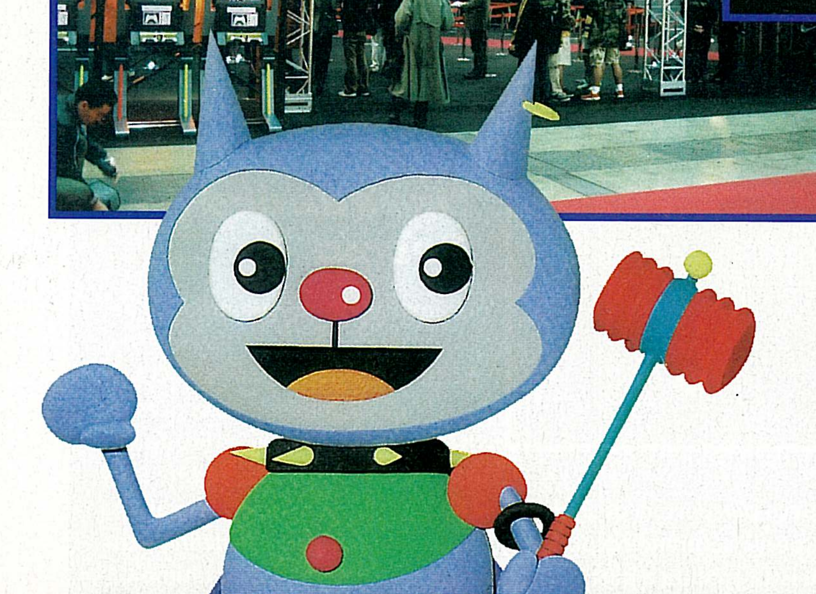
VISITANTES

OTOÑO 96: 109,649 • PRIMAVERA 97: 121,172 • OTOÑO 97: 140,630 • PRIMAVERA 98: 147,913



en el impresionante stand de namco se encontraba el juego más esperado de la última edición del tokyo game show'98, su majestad tekken 3.





LA FERIA EN CIFRAS

FORMATO	PORCENTAJE	Nº TÍTULOS
PlayStation	52.7%	232
Saturn	17.0%	79
Nintendo 64	3.6%	16
Game boy	4.3%	21
Neo Geo	0.9%	4
Super Famicom	0.2%	1
Windows 95	13.1%	40
Macintosh	1.4%	6

¿Quién mató a Sarah Hopkins?

THE LAST REPORT

¡SI TE GUSTAN LAS INVESTIGACIONES LLENAS DE INTRIGA Y ACCIÓN, NO TE PIERDAS ESTA TREPIDANTE AVENTURA!



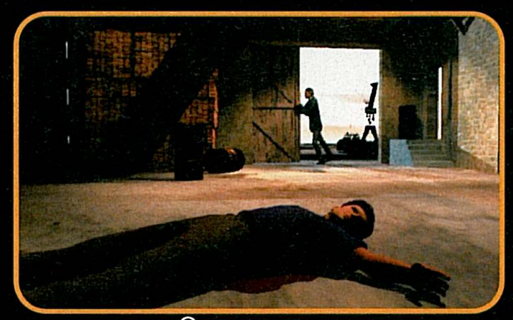
- **Decenas de pistas que tendrás que buscar**
- **Numerosos enigmas que resolver**
- **Personajes que identificar**
- **Excepcionales animaciones**

Una advertencia: No te fies de nadie...

Un error podría ser fatal...







© 1997 Microïds. All Rights Reserved.

Distribuido por:



"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

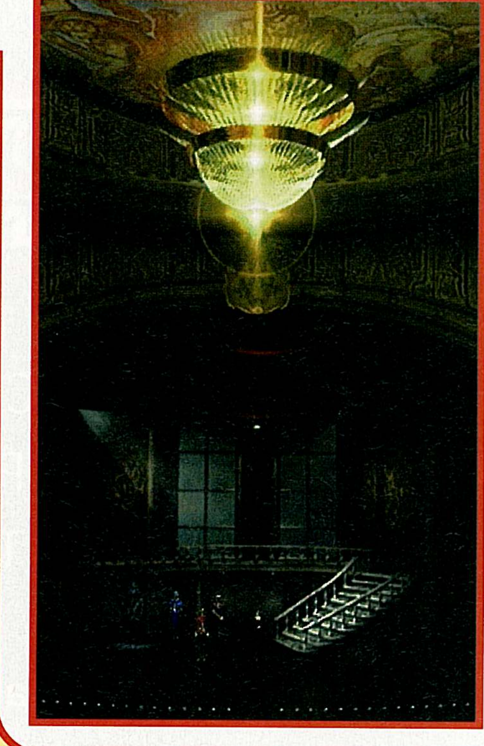




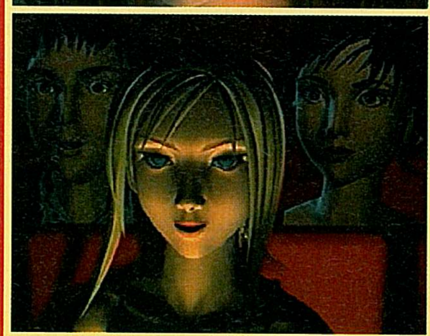
http://www.microids.com



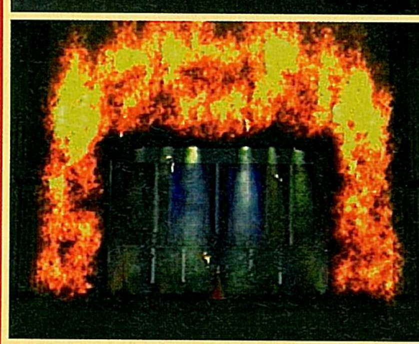
Cuando los ecos del éxito alcanzado por XENOGEARS todavía resuenan en Japón, SQUARESOFT nos sorprende con el juego más esperado de la temporada, el *cinematic RPG* PARASITE EVE. Esta nueva súper producción nace de la alianza entre las divisiones de Japón y Estados Unidos, a la que hay que sumar los mejores especialistas en cine de acción que han supervisado las espectaculares secuencias CG.











Intro. PARASITE EVE cuenta con la secuencia de introducción más impactante de todo el catálogo de SQUARESOFT. Una vez que Aya ocupe su butaca y Melissa Pearce comience su actuación, tendrá lugar un mortal y grotesco baile con centenares de personas ardiendo.

Antes de acercaros a **PARASITE EVE** quiero recordaros el *staff* de lujo que adorna la última producción de los magos del *RPG*, que cuenta con **Hironobu Sakaguchi** (productor de la saga FINAL FANTASY) como productor; **Takashi Tokita** (encargado del diseño y la puesta en escena) y **Steve Gray** como directores; **Tetsuya Nomura** en la creación de los personajes; **Yoshihiko Maekawa** en el diseño de combates; **Hiroshi Kawai** como programador principal; **Yoko Shimomura** es la compositora (LIVE A LIVE y SUPER MARIO RPG) y los seis prestigiosos supervisores de escenas CG reclutados de **Hollywood** para asegurar la espectacularidad del juego. Todo este despliegue para recrear la obra de terror del joven novelista japonés **Hideaki Sena** que convirtió **PARASITE EVE** en auténtico *Best Seller*. **PARASITE EVE** invadió las tiendas japonesas el 29 de Marzo acompañado de un sorprendente

SUPER Information

FORMATO	2 CD ROM
PRODUCTOR	SQUARESOFT
PROGRAMADOR	SQUARESOFT

PARASITE



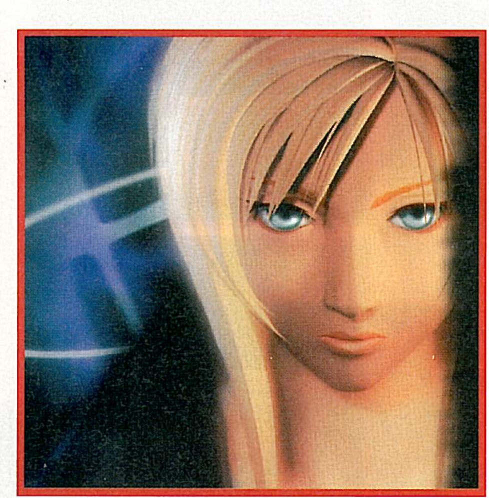


Además de la bella Aya Brea, en ***PARASITE EVE*** *harán su aparición estelar el paternal policía Daniel Bo Dollis, el científico Kunihiko Maeda y la enigmática Melissa Pearce.*

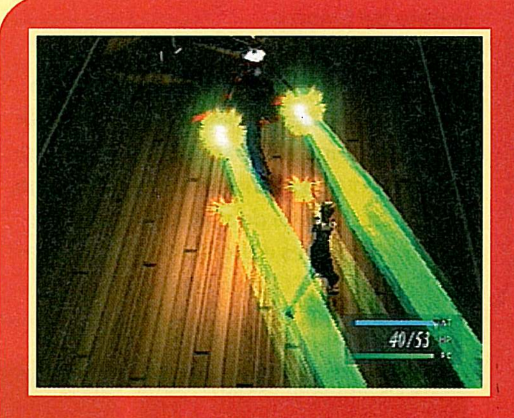


Parasite Eve es la mezcla perfecta entre Final Fantasy VII, por su desarrollo RPG, y Resident Evil, por el ambiente terrorífico y enigmático del que hace gala. Los genios de SQUARESOFT han vuelto a crear una obra maestra.

despliegue publicitario con la protagonista Aya Brea. La definición perfecta de **Parasite Eve** es la simbiosis entre Final Fantasy VII y Resident Evil, adopta los aires «rolescos» del *RPG* y arranca el ambiente de desolación y terror de la obra cumbre de CAPCOM. A todo esto hay que unir el típico desarrollo *in crescendo* de SQUARE que os enganchará desde la primera partida, y una brillante colección de secuencias de vídeo que helarán la sangre al más aguerrido de los jugadores. Mención especial para la secuencia de la ópera donde da comienzo el juego y a las asombrosas mutaciones de criaturas norma-

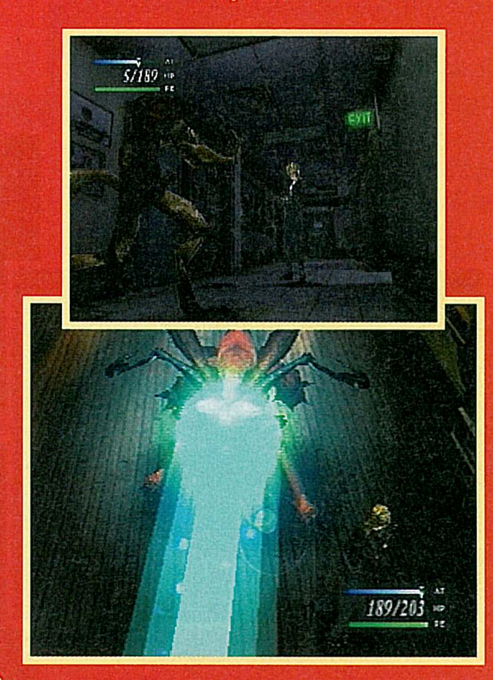


PlayStation EVE





Combates. **Los combates mantienen la confrontación por turnos, pero en esta ocasión podremos mover a Aya Brea con el *control pad* mientras esperamos el turno para atacar. Momento el que aparecerá una rejilla que nos indicará el alcance de nuestro disparo o ataque. Por cierto, para bien y para mal, el número de enfrentamientos y encuentros con el enemigo es bastante reducido respecto a otros *RPG*.**





*Este es el mapa principal de **Parasite Eve**, y en él seleccionaremos los lugares que queramos visitar. La suavidad lograda por el engine 3D es digna de mención.*









El juego está dividido en seis largos días, y en cada uno de ellos tendremos que investigar en lugares como Central Park, el zoo, el museo o nuestra propia comisaría. En esta pantalla podemos ver al científico japonés Kunihiko Maeda.

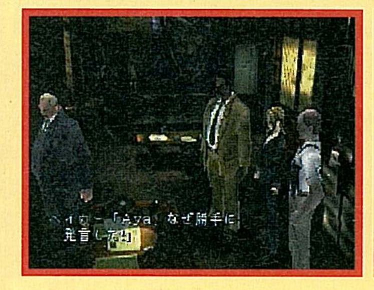
PARASITE EVE

les en los seres más abominables que hayan pasado jamás por vuestra mente. En **Parasite Eve** los combates transcurren como en FF-VII aunque de una forma más directa, destacando la posibilidad de controlar con el *pad* los movimientos de Aya para esquivar los ataques enemigos, algo que le da más movilidad y hace que nuestra habilidad tenga mayor importancia en estos enfrentamientos. Los combates tienen lugar en el mismo escenario del juego y no en estancias vectoriales como en FFVII. El juego esta dividido en dos CD, y todas las pantallas de estas páginas (y un centenar más que no cabían) corresponden a las primeras 4 horas del juego, junto a una decena de sobresalientes escenas CG y vibrantes enfrentamientos con varios *final bosses*. El juego esta dividido en varios días (parece que son seis en total), y en cada uno tendremos que hacer las investigaciones y pesquisas pertinentes en determinados lugares de **Nueva York**. Los menús de **Parasite Eve** también han recibido un trato especial y son más claros y efectivos. Podremos personalizar nuestro armamento, transportar un limitado y creciente número de objetos en nuestro inventario, utilizar la *Parasite Energy* y otros poderes especiales contra el enemigo y algunas características más que demuestran el mimo de SQUARE hacia **PE**. Todavía no se sabe la fecha de aparición de **PE** en Occidente, pero sería triste que nos perdiéramos otra obra maestra de esos genios de la lúdica llamados SQUARESOFT, que con cada lanzamiento son capaces de detener el devenir del universo.

THE ELF



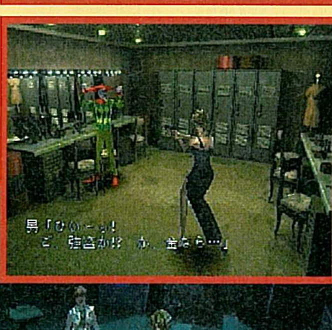
Mutaciones. A lo largo del juego seremos sorprendidos por alucinantes secuencias CG que nos mostrarán las soberbias transformaciones de criaturas normales en bestias jamás concebidas por la mente humana, excepto por el *staff* de SQUARESOFT. La primera tendrá lugar nada más bajar a los sótanos de la ópera en busca de Eve, y tendrá como protagonista a una pobre rata. La del perro de la comisaría es otra de las más logradas del juego.







Para grabar partida tendréis que utilizar los teléfonos que aparecen en determinados lugares del juego. Graba siempre que puedas, porque nunca sabrás lo que te espera más adelante.

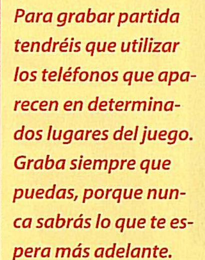






Este súper perrazo de tres cabezas nos espera al final del tercer día, en el escenario de la comisaría invadida por seres mutados.









Con el nuevo TETRISPHERE verás las cosas de otra manera.











ENTRA EN JUEGO.

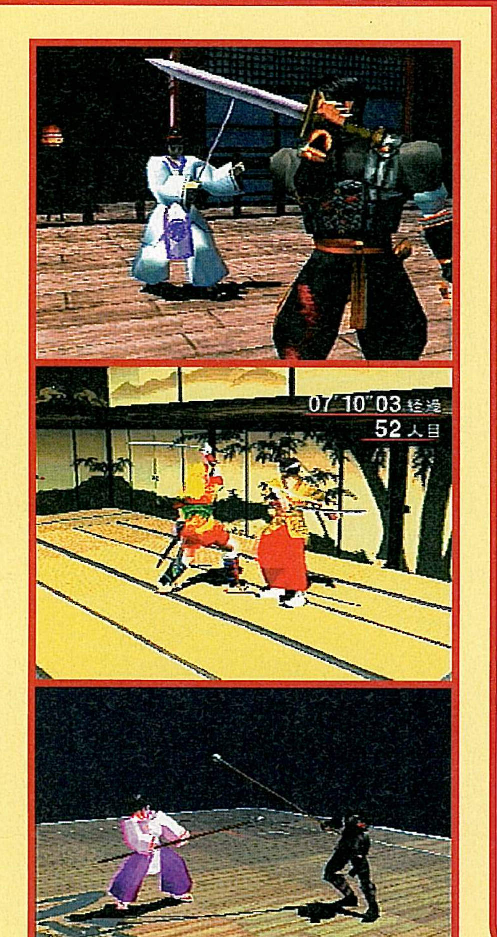


Porque el juego de puzzles más famoso del mundo, ahora ha cambiado de forma. Más entretenido y excitante que nunca. Gráficos en 3-D y además de todo ésto, la posibilidad de poder jugarlo con tu mejor amigo. Las cosas están cambiando. ¿Puedes verlo?

www.nintendo.es



Casi simultáneo al lanzamiento de la primera parte en Europa, Bushido Blade 2 vió la luz en Japón el pasado 12 de Marzo ofreciendo innumerables mejoras frente al original: más luchadores, más escenarios, nuevos modos de juego y una crueldad sin límites.



Disuelto el clan Kage a causa de los hechos acaecidos en el primer Bushido Blade, SQUARE y LIGHT WEIGHT centran el argumento de esta secuela en el enfrentamiento a muerte entre dos clanes rivales: la escuela Meikyo (compuesta por supervivientes de Kage) y el clan Shainto (responsables de la destrucción de Kage). El jugador elige bando, arma y luchador para iniciar un viaje sin retorno que le llevará hasta el jefe del clan rival, dejando tras de sí un reguero de cadáveres. Se acabó el respetar el código de honor de los Samurais: podrás asesinar por la espalda y rematar en el suelo, sin temor a ser descalificado. Compuesto por 18 localizaciones diferentes y 24 luchadores, **Bushido Blade 2** supera con mucho a su predecesor en lo que respecta a gráficos, opciones y jugabilidad. Sus siete modos de juego, que abarcan desde los imprescindibles modos *versus* y *chambara* hasta el nuevo *Tournament* (sin olvidar el *Link Mode*) otorgan a **Blade 2** una «durabilidad» a toda prueba. Prepárate para reencontrarte con viejos conocidos como Kannuki, Mikado o Utsusemi y algunas sorpresas, como un elegante Black Lotus engrosando las filas del enemigo, a través de escenarios repletos de detalles y peligros por los que podrás trepar, caer o empujar. Todo ello dentro de un adictivo modo historia (que posee algunas gotas del modo *Chambara*, ya que entre combates



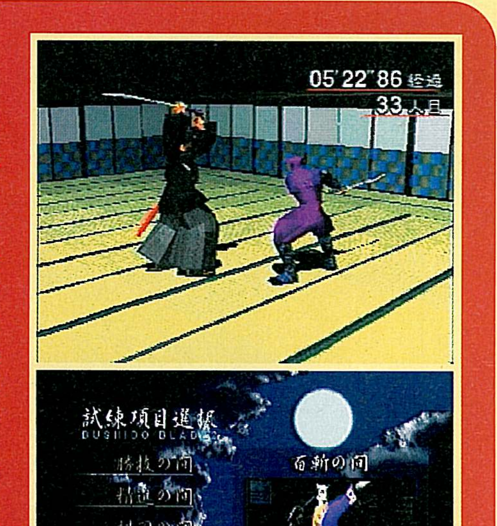
BUSHIDO

Duelo a muerte

Uno de los aspectos que más ha mejorado respecto al primer Bushido es el choque de espadas, en el que el más flojo acaba hincando la rodilla en tierra antes de caer.

La modalidad Chambara

Para acceder a este modo, uno de los más divertidos y recordados del primer Bushido, necesitarás descubrir antes todos los luchadores secretos del modo historia. Como en el original, la única arma permitida en esta sangrienta modalidad del juego es la Katana, y ahí acaban las semejanzas. Para hacer más divertida la competición contra otros jugadores, ahora se juega bajo cronómetro (completar el modo en 15 minutos abre la puerta a dos nuevos personajes secretos) y para hacerlo más ameno, en lugar del largo pasillo del primer Bushido, el jugador cambia de escenario cada 30 o 20 «fiambres».

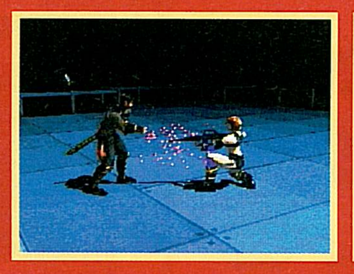


Lejos de ser una mera secuela, Blade 2 supera

debes dar «pasaporte» a unos cuantos ninjas) en el que podrás escoger arma de entre seis diferentes, e incluso manejar dos sables a la vez. Técnicamente el juego es un bombazo: una *intro* alucinante que hace olvidar las pobres secuencias de la primera parte, escenarios llenos de detalle y unos luchadores aún más solidos y mejor animados. El único lunar lo pone la imposibilidad de jugar con *pad* analógico y *dual shock*, ambos presentes en el primer BUSHIDO. Un pequeño borrón dentro de un gran juego que, como su predecesor, esperamos ansiosos que llegue pronto a nuestro continente. **NEMESIS**

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SQUARE
PROGRAMADOR	LIGHTWEIGHT







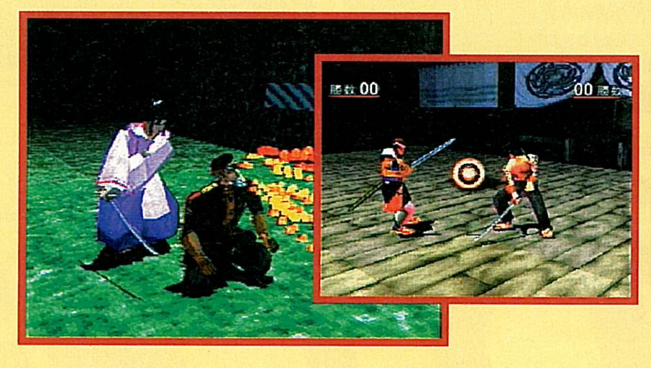
Una legión de luchadores secretos. Aunque en origen sólo se puede seleccionar a tres luchadores por clan, a lo largo de las sucesivas partidas podrás ir añadiendo nuevos personajes (dos por luchador seleccionado), bajo la única condición de que no los maten mientras estén bajo tu control. En total 18 luchadores secretos, incluidos los cuatro accesibles desde el *Chambara Mode*, y algunos de ellos tan delirantes como un afroamericano vestido a lo años 70 o una maciza armada con un M-16.

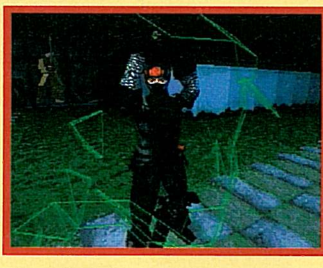


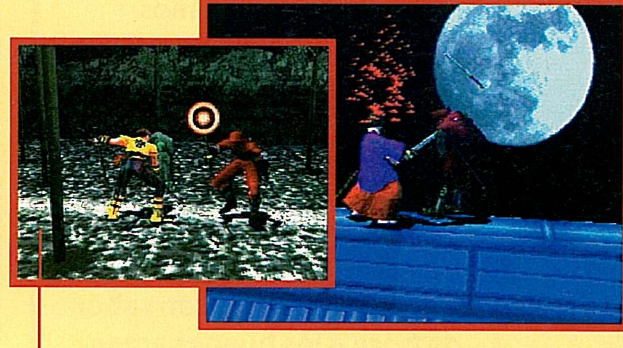












Al igual que conseguir silla en un partido del Madrid en casa de MAYERICK, la falta de escrúpulos será tu principal baza. La «baza» del water es, por cierto, el lugar donde MAYERICK acaba viendo el partido.

BLADE 2



...con creces a su predecesor en jugabilidad y opciones



El lanzamiento de esta recopilación en **Japón** el pasado 5 de Febrero me produjo una doble alegría. Por un lado la posibilidad de encontrarme de nuevo con R TYPE, el más legendario *shoot'em-up* jamás creado y uno de mis cinco juegos favoritos. Y por otro el regreso al mundo del videojuego de la querida IREM, que años atrás, después de crear R-TYPE LEO, decidió abandonar la programación de **COIN-OP** para centrarse en la elaboración de componentes para PACHINKO. IREM ha regresado, y su primer doble plato **R-TYPES** dejará con buen sabor de boca a los buenos amantes de los clásicos.



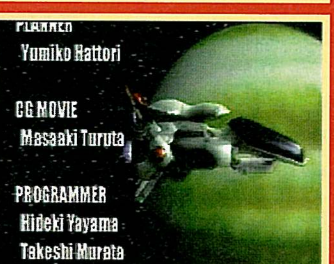
Aunque la calidad de vídeo no es muy buena, aquí tenéis dos pantallas del futuro lanzamiento de IREM para el próximo verano. Su nombre es R-TYPE DELTA y competirá en calidad con EINHÄNDER.

Extras

Además de los dos juegos, en este completo CD encontraremos una *preview* de R-TYPE DELTA, secuencias CG para la *intro* y el final de cada R-TYPE y una completísima base de datos con sabrosa información de la legendaria saga de IREM.









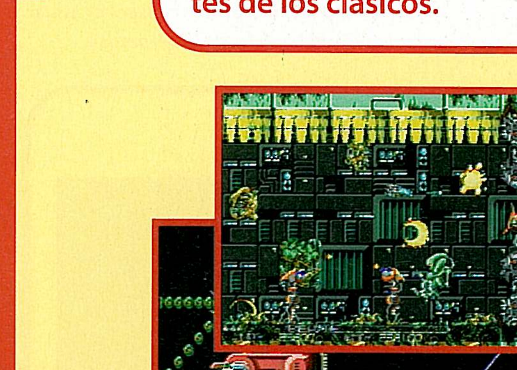
PlayStation

R-TYPES



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	IREM S. E. INC.
PROGRAMADOR	IREM-RACDYM







R-TYPE

Apareció en otoño de 1987, poseía ocho largas fases y sentó las nuevas bases de posteriores shoot'em-up.

R-TYPE



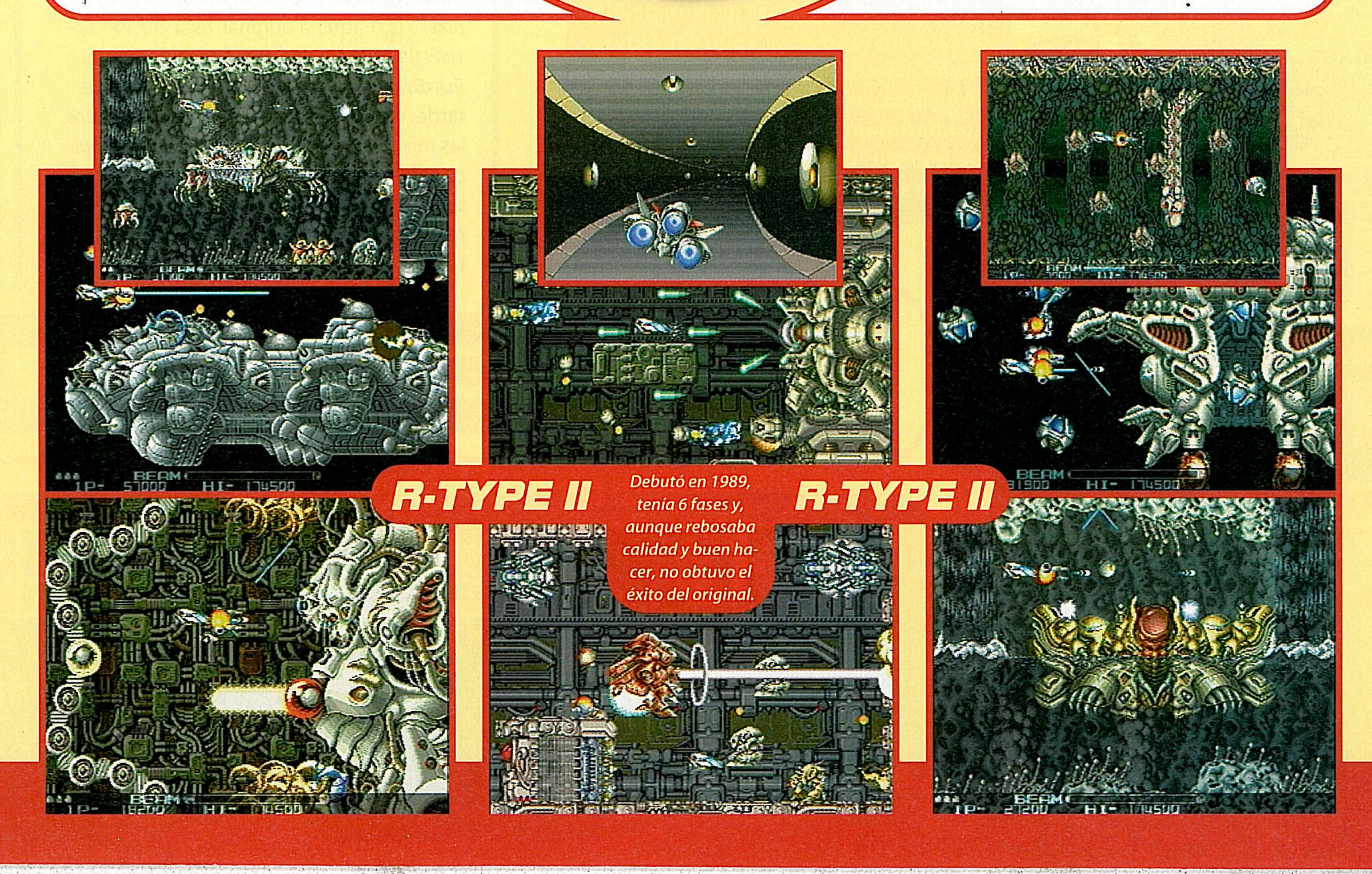




Y dicen las malas lenguas que IREM se retiró del mercado porque no supo, o no quiso, afrontar el nuevo y floreciente mercado de los juegos poligonales que comenzaban a despuntar en los primeros años de la década, aunque ahora regresan con más fuerza que nunca. **R-TYPES** es un homenaje al fenómeno R-TYPE, ya que además de incluir el legendario R-TYPE (1987) y R-TYPE II (1989) perfectamente recreados para ***PLAYSTATION***, tendremos la oportunidad de observar una *preview* del prometedor R-TYPE DELTA y una larga lista de extras. R-TYPE vio la luz en otoño de 1987 y mostró el camino a seguir de posteriores creaciones del género que todavía no han sido capaces de superar a la sobresaliente creación de IREM. R-TYPE se adelantó a su tiempo con novedades como el famoso *pod* que podíamos situar delante y detrás de la nave, o el *beam láser* que disparábamos al rellenar la barra de energía. A esto había que añadir el refinamiento de sus *Final Bosses*, auténticas obras de arte de carácter orgánico y/o cibernético que alcanzaban su máximo esplendor en el primer enemigo final o en la gigantesca nave de la tercera fase. Y por si esto fuera poco estaba el elegante diseño de la R9, las bonitas y variadas explosiones, la perfecta jugabilidad con diferentes estrategias para completar la fase y los ocho gigantescos escenarios. El resultado era y es una de las creaciones más perfectas, completas e impecables del mundo del videojuego, una autentica obra maestra imperecedera que situaba el listón en lo más alto y que aún nadie se ha atrevido a superar, quizá por respeto. Dos años más tarde llega la segunda parte, más refinada en el apartado gráfico y sonoro, con tan sólo seis fases, que bebía continuamente en las sagradas fuentes de su predecesor, añadía algunas novedades como el doble láser *beam* y que pasó casi desapercibida. Algo tremendamente injusto, ya que R-TYPE II era un *shoot'em-up* sólido, con *Final Bosses* ingeniosos y con una jugabilidad marca de la casa. IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. te brinda once años después la oportunidad de hacerte con estas dos joyas de la programación, sobre todo el primer R-TYPE, un *shoot'em-up* que reescribió con letras de oro las líneas maestras del género y marcó el apogeo en 1988 de ***PC ENGINE*** en **Japón** gracias a una sobresaliente conversión de HUDSON SOFT, que hasta la aparición de esta recopilación de ***PLAYSTATION*** era considerada la más fiel al original y que convirtió a la consola de NEC en la máquina soñada por todos los amantes del videojuego, yo incluido por supuesto. Por cierto, ¿para cuándo R-TYPE LEO en ***PLAYSTATION***?

THE ELF





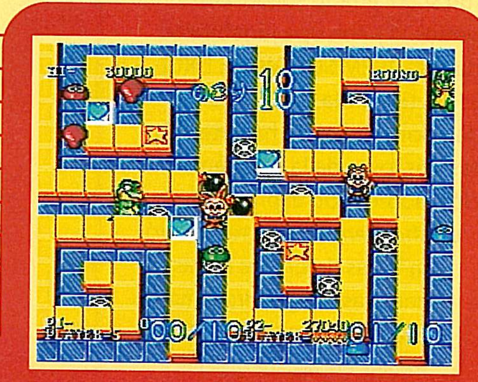
Debutó en 1989, tenía 6 fases y, aunque rebosaba calidad y buen hacer, no obtuvo el éxito del original.



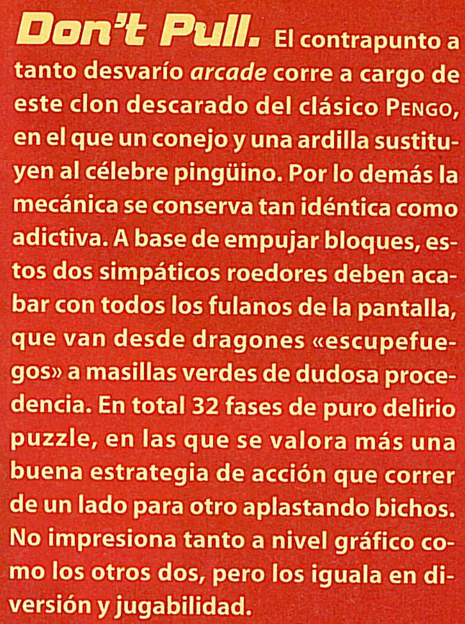
Anunciada desde hace bastantes meses, la adaptación a consola de este clásico de los recreativos de CAPCOM ha corrido a cargo de XING ENT., la misma gente que versionó a 32 *bits* el genial IN THE HUNT de IREM. El resultado: una copia idéntica de la COIN-OP.



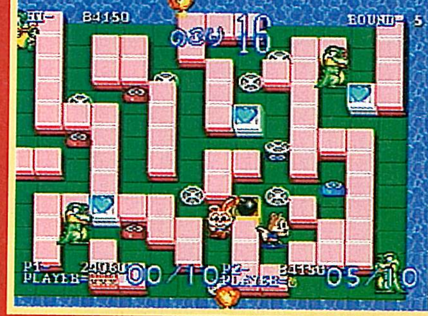
Adelantándose a la propia CAPCOM y su línea de clásicos (la esperada CAPCOM GENERATION con joyas del calibre de GHOULS´N GHOSTS o STRIDER), XING ENTERTAINMENT firma la adaptación de una de las ***COIN-OP*** más conocidas de «la gran C», **WONDER 3**, conocida en occidente bajo el nombre de **THREE WONDERS**. Con fecha de 1991, esta recreativa de CAPCOM destacó en su momento por reunir en una misma placa hasta tres juegos de temática muy diferente. En primer lugar MIDNIGHT WANDERERS, el típico *action game* «plataformesco» en la línea de GHOULS'N GHOSTS o WILLOW. Luego CHARIOT, un *shoot´em-up* en toda regla con los mismos protagonistas que WANDERERS. Y por último, encontramos DON´T PULL, una copia de PENGO cuya función era atraer a los amantes de los puzzles, muy en boga por aquellos tiempos con títulos como PANG o RODLAND. Queda claro que los dueños de los bares y recreativos estaban encantados con el invento, ya que por el precio de una única placa conseguían con sus diferentes géneros meterse en el bolsillo a todo tipo de jugadores. Idéntica al *pixel* a la máquina original, esta versión ***SATURN*** (la primera en ver la luz, ya que la de ***PLAYSTATION*** salió a la venta unos días más tarde, concretamente el 2 de Abril) atesora las mismas virtudes y defectos que la ***COIN-OP*** del 91, con lo que los usuarios que pretendan buscar en este compacto una revolución a nivel gráfico y sonoro lo llevan un poquito crudo. Incluso la animación del

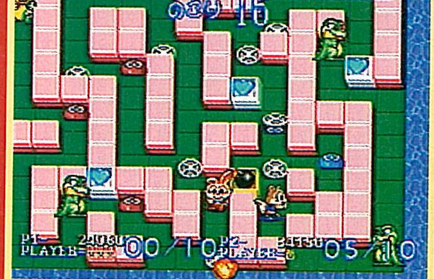


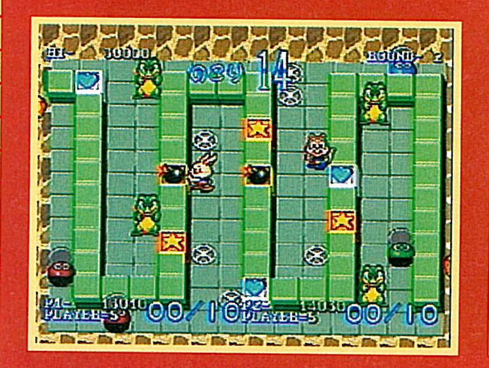




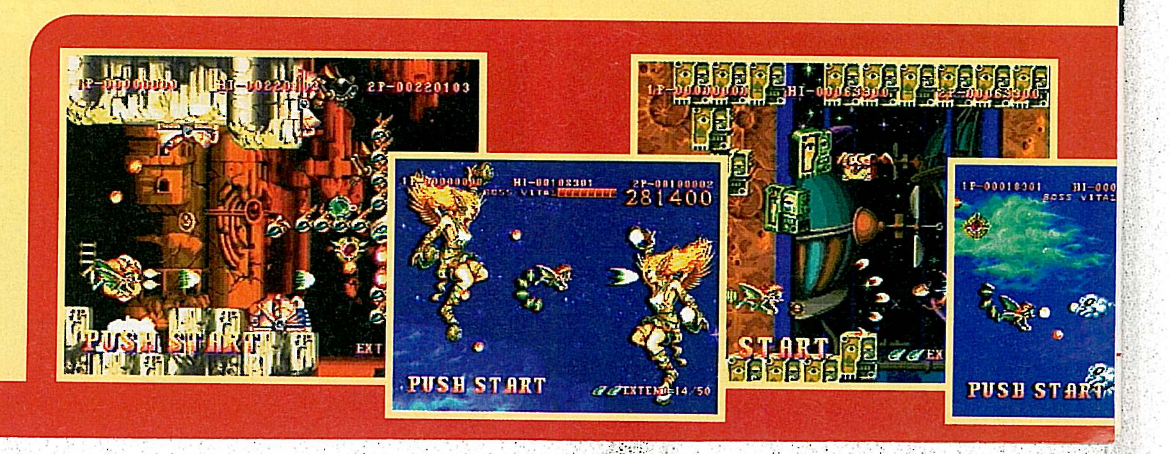
Don't Pull. El contrapunto a tanto desvarío *arcade* corre a cargo de este clon descarado del clásico PENGO, en el que un conejo y una ardilla sustituyen al célebre pingüino. Por lo demás la mecánica se conserva tan idéntica como adictiva. A base de empujar bloques, estos dos simpáticos roedores deben acabar con todos los fulanos de la pantalla, que van desde dragones «escupefuegos» a masillas verdes de dudosa procedencia. En total 32 fases de puro delirio puzzle, en las que se valora más una buena estrategia de acción que correr de un lado para otro aplastando bichos. No impresiona tanto a nivel gráfico como los otros dos, pero los iguala en diversión y jugabilidad.

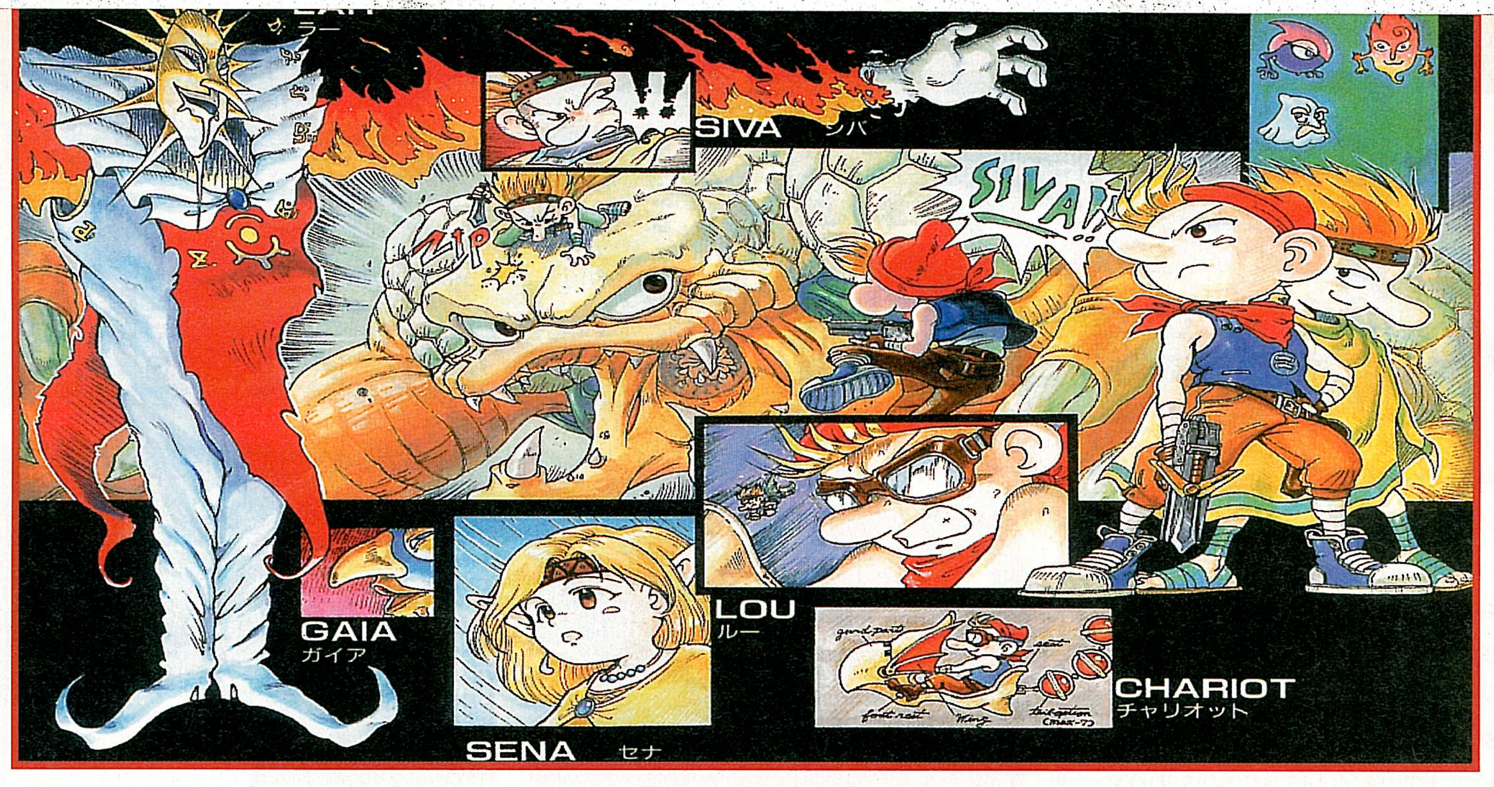






THREE WO



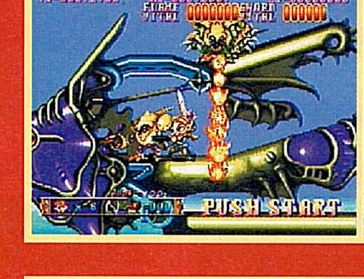


jefazo de la primera fase podría calificarse en estos tiempos como mediocre, pero seguro que a aquellos que adoraron la máquina original les importa un carajo. El objetivo de XING era crear la conversión perfecta y a fé que lo han conseguido. **Wonder 3 Arcade Gears**, que es el nombre completo del juego, llega al mercado japonés con una presentación a la altura de la calidad de la ***Coin-op*** en la que se basa: una caja doble en la que, además del juego y el manual, se incluye una pequeña guía de 58 páginas sobre los tres juegos, obra del *staff* de la prestigiosa revista GAMEST. Por otra parte, también dentro de la colección **Arcade Gears**, XING lanzó el pasado mes de marzo en ***PSX*** y ***Saturn*** un CD que recopilaba dos máquinas clásicas de IREM, Image Fight y X-Multiply al módico precio de 4.800¥. Ojalá estemos ante el inicio de una nueva colección de clásicos, cuya labor sea rescatar para el mercado doméstico determinadas recreativas que sus respectivas compañías no quieran o puedan versionar. **NEMESIS**





Midnight Wanderers. Más conocido en su país de origen como Roosters, Midnight Wanderers es sin lugar a dudas el más impactante de los tres a nivel visual. Con bastantes elementos en común con Ghouls´N Ghosts, este *Action Game* está dividido en cinco enormes niveles en los que se suceden los elfos, ogros panzudos (no, no hablamos de The Punisher) e incluso un ciprés con bastante mala leche. Realmente muy divertido.





NDERS

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	XING ENT.
PROGRAMADOR	XING ENT.



Chariot. Cargado de barroquismo en sus decorados y espectaculares enemigos finales, Chariot hizo en su momento las delicias de los fanáticos de los matamarcianos gracias a sus siete fases de sensacionales gráficos (hablamos de 1991, recordad) y una jugabilidad sin límites. El protagonismo recae en el mismo elenco de personajes que Wanderers, Siva y Lou, que surcan el cielo como modernos Icaros.



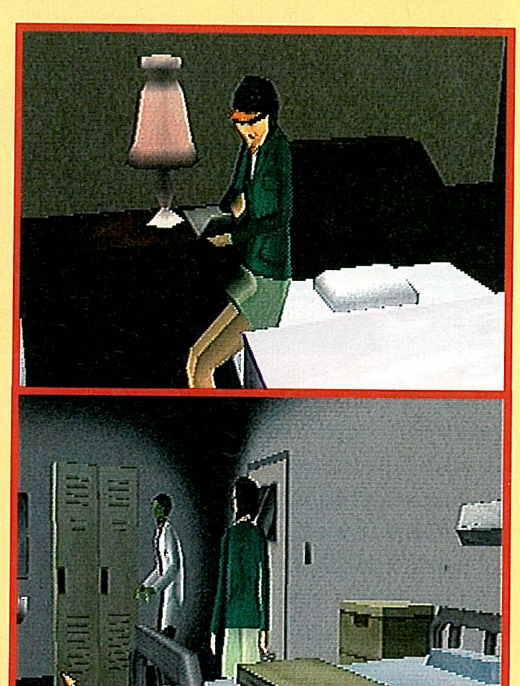


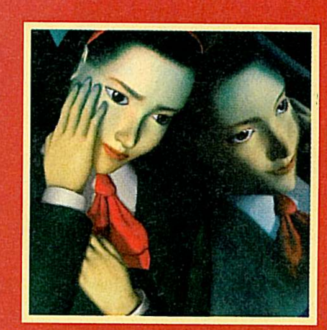




Poco a poco esta compañía japonesa se va haciendo un hueco entre las grandes. Atrás quedan títulos como CLOCK TOWER y TWILIGHT ZONE para ***SNES***; las últimas producciones para los 32 *bits* de SONY, como CLOCK TOWER 2; las nuevas incorporaciones a su catálogo, como BLUE BREAKERS BURST, FORMATION SOCCER '98 para el mundial de **Francia**, ART TRUCK BATTLE, EPICA STELLA y, por supuesto, la última entrega de la saga CLOCK TOWER que es de la que ahora nos ocupamos.

El catálogo de HUMAN es amplio, aunque en el mercado español la mayoría de sus títulos pasen desapercibidos. Pero si en algo ha destacado esta compañía desde sus creaciones para ***SUPER NINTENDO***, es en dar vida a las más escabrosas historias de terror. CLOCK TOWER 2, fue una agradable sorpresa para todos los amantes de las emociones fuertes. Otra saga, con TWILIGHT SYNDROME, TWILIGHT ZONE y el reciente TWILIGHT SYNDROME 2, también nos sumerge en un mundo de pesadilla con extraños asesinatos y psicópatas sin alma. De todas formas, uno de los títulos más esperados de esta compañía es el que ocupa estas páginas, aunque se ha sustituido al carismático «tijeritas» por distintos personajes. Así, por ejemplo, en el primer capítulo del juego una diabólica muñeca nos perse-

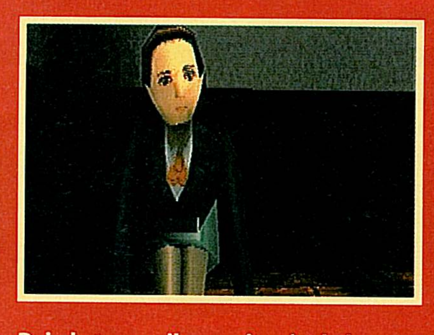


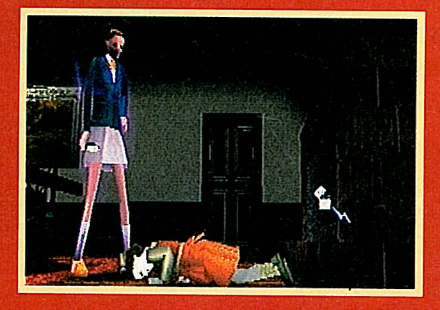


CLOCK TOWER GHOST HEAD

PlayStation

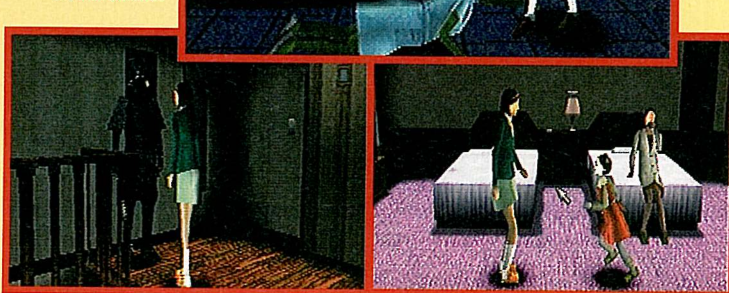
Dos caras



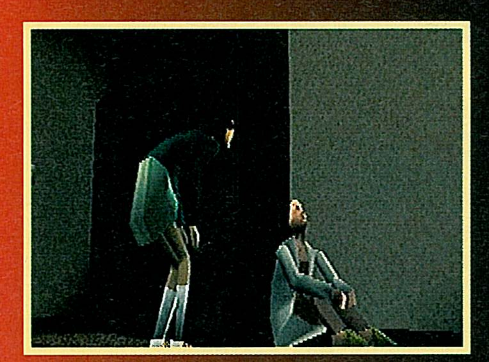


Bajo la tranquila apariencia de la protagonista se esconde una personalidad sin escrúpulos. Y es que, cuando es atacada y no tiene un *item* llamado Mikoshisama, se transforma en Sho. Su cuerpo se ve rodeado por un aura y la voz se torna grave y tenebrosa. Entonces, en lugar de esconderse, Midoshima Yu podrá atacar a sus enemigos e incluso acceder a nuevas zonas antes vedadas para ella.

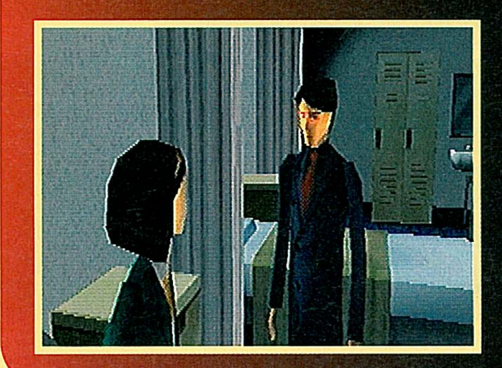
A la derecha podemos contemplar a un zombie aferrándose al tobillo de la protagonista. La similitud con RESIDENT EVIL no ofrece dudas.

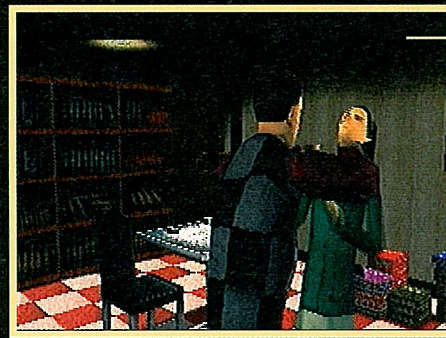


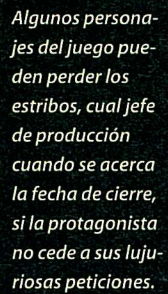
Los penitentes. Los nuevos personajes del juego parecen condenados a muerte. Aunque tú siempre podrás evitar que algunos pierdan la vida si llegas a tiempo al lugar adecuado. En el primer capítulo, la protagonista llega a su casa y ve como sus padres (o sus abuelos, porque no lo tenemos muy claro todavía) están siendo aterrorizados por una muñeca asesina. Si consigues acabar con ella, entrarás en el segundo capítulo. Aquí, la acción transcurre en un hospital lleno de zombies verdes que no cesarán de perseguirte en ningún momento.

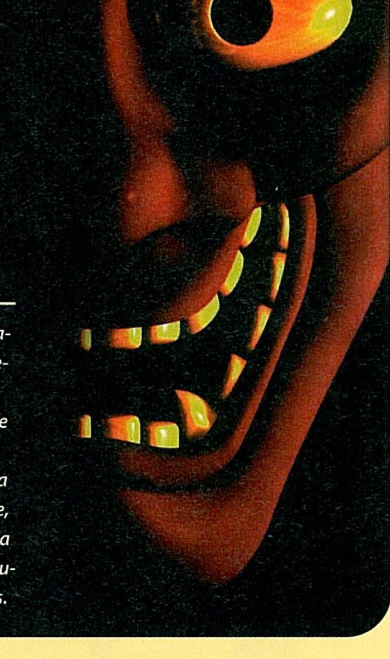












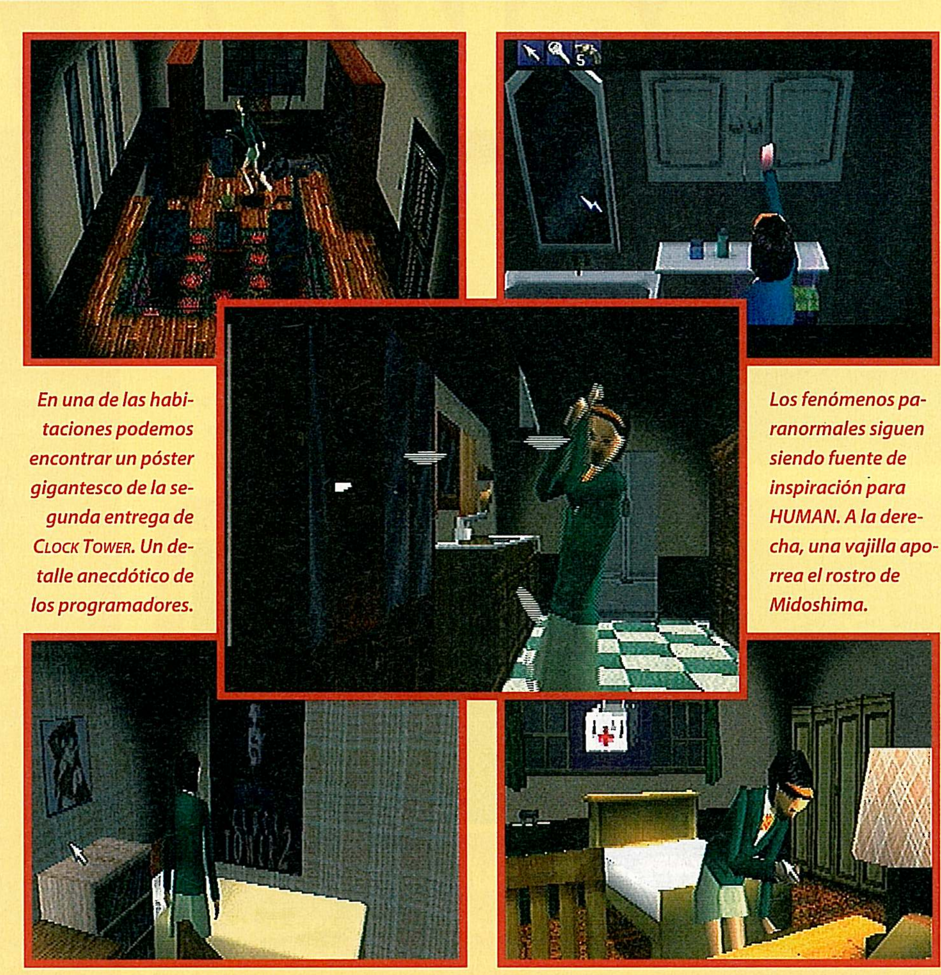
Algunos personajes del juego pueden perder los estribos, cual jefe de producción cuando se acerca la fecha de cierre, si la protagonista no cede a sus lujuriosas peticiones.

guirá por toda la casa con la intención de acabar con nuestra vida. No es éste el único cambio importante del juego. La protagonista, una colegiala japonesa, sufre un misterioso desdoblamiento de la personalidad. Cuando pierde un amuleto se transforma en un ser maligno. Y sólo en ese estado es capaz de atacar a sus enemigos. Puede contar incluso con una pistola para librarse temporalmente de sus enemigos. La ambientación, por supuesto, es magistral, desde la música hasta las risas agudas de seres atormentados o los pasos de algún ser del otro mundo acechando por los pasillos. En **Clock Tower Ghost Head** encontrarás hasta 13 finales diferentes y pistas (*hints*) que si dominas el idioma japonés te serán de gran ayuda durante el juego. Esperemos que este título también aparezca en el mercado nacional, porque seguro que disfrutaréis con él de lo lindo.

R. DREAMER

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	HUMAN
PROGRAMADOR	HUMAN

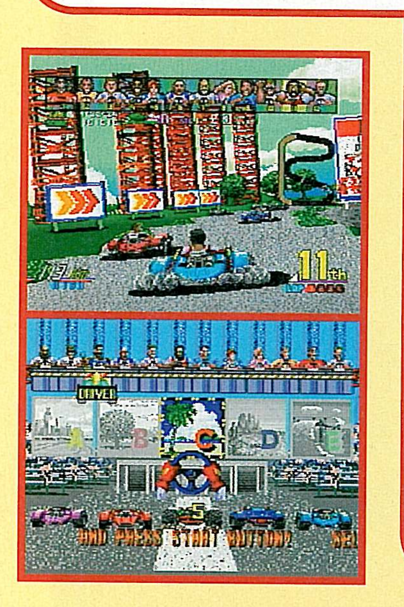


En una de las habitaciones podemos encontrar un póster gigantesco de la segunda entrega de Clock Tower. Un detalle anecdótico de los programadores.

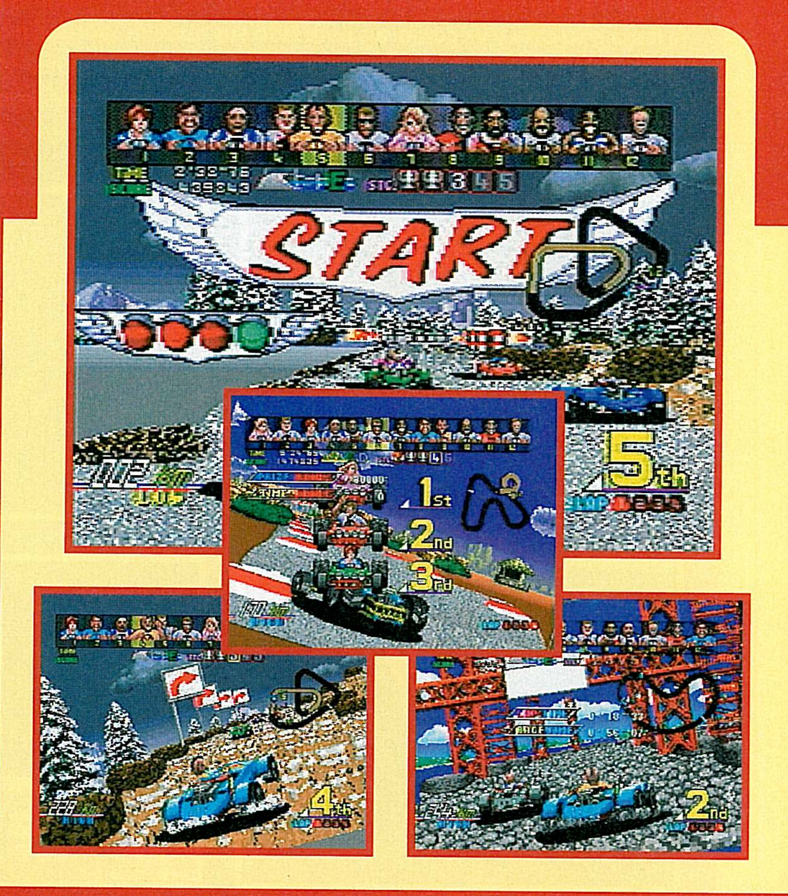
Los fenómenos paranormales siguen siendo fuente de inspiración para HUMAN. A la derecha, una vajilla aporrea el rostro de Midoshima.

Terror y acción en el nuevo título de HUMAN





SEGA AGES es el nombre que SEGA ha dado a los lanzamientos que recuerdan los mejores años de la compañía, por lo menos en lo que a *COIN-OP* se refiere. Por estas páginas ya pasaron títulos como PENGO, FLICKY, HEAD-ON, OUT RUN, AFTERBURNER, SPACE HARRIER, etc. Ahora lo hace **POWER DRIFT**, una auténtica joya del *Scaling* que nos dejó a todos boquiabiertos a finales de los ochenta.

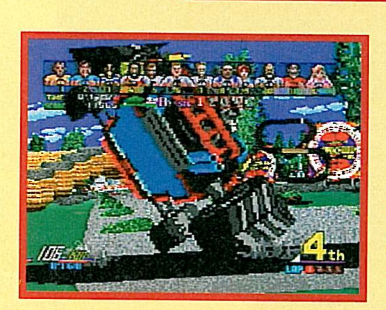




POWER DRIFT

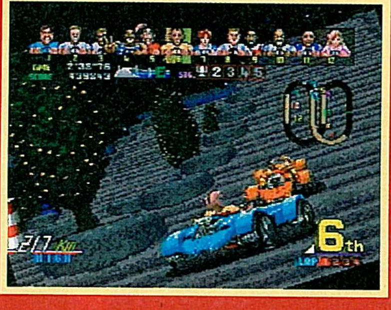
SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	SEGA



OUT RUN, GALAXY FORCE y ***POWER DRIFT*** *exhibían en pantalla unos sprites de tamaño descomunal. Por suerte, esta versión para* ***SATURN*** *conserva esa característica que les hace diferentes a los demás.*



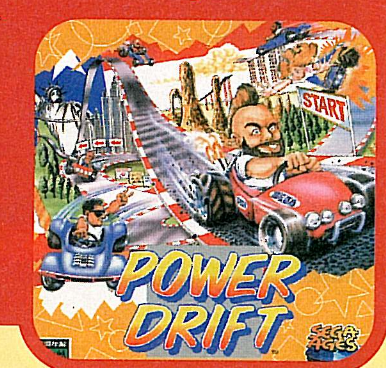


Cuando todo es «casi» idéntico

La versión de POWER DRIFT para *SATURN* que SEGA ha reprogramado es casi idéntica al original, de hecho mantiene la misma suavidad y la majestuosidad de los gráficos característicos de los títulos de *SYSTEM 18*. Sólo hay un pequeño «pero». Cuando la pantalla rota, unos extraños bordes se adueñan de las esquinas, algo que lógicamente no ocurría en la versión original de 1988. Un pequeño fallo que puede pasar desapercibido.

El mundo de los videojuegos, y en concreto el de las ***COIN-OP***, ha pasado por diversas etapas hasta llegar a lo que hoy conocemos. Una de las épocas más fructíferas fue sin duda el último lustro de la década de los ochenta, en el que compañías como SEGA o KONAMI explotaron hasta el límite una técnica tan impresionante como el *Scaling*. De aquellos días han quedado grandes clásicos, la mayoría de ellos firmados por la propia SEGA, que aún hoy siguen calando hondo entre todos los buenos aficionados a las ***COIN-OP***. OUT RUN, **POWER DRIFT**, AFTER BURNER, GALAXY FORCE, SPACE HARRIER, HANG-ON y SUPER HANG-ON, etc. Clásicos todos ellos que ya en algunos casos han sido recordados en la serie de recopilaciones que aparecen bajo el nombre de SEGA AGES, mientras otros, como GALAXY FORCE, llegarán en los próximos meses. Hoy nos ocupa **POWER DRIFT**, posiblemente el juego que mejor uso del *Scaling* ha hecho jamás (junto a GALAXY FORCE), y del que este redactor guarda unos excelentes recuerdos. Nos ha alegrado encontrar la velocidad y suavidad propia de la máquina (algo menor en la versión *PAL*) así como las versiones originales de la banda sonora y sus respectivas *remasterizaciones*. Un título para llorar de alegría.

J.C. MAYERICK



DIABLO™

El arcade/rol más explosivo llega a PlayStation con un increíble modo de juego para dos jugadores simultáneos en pantalla.



¡TU AMIGO Y TÚ PODÉIS IROS AL INFIERNO!



www.blizzard.com

Distribuido por





Distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.º Local 2 28037 Madrid Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40**

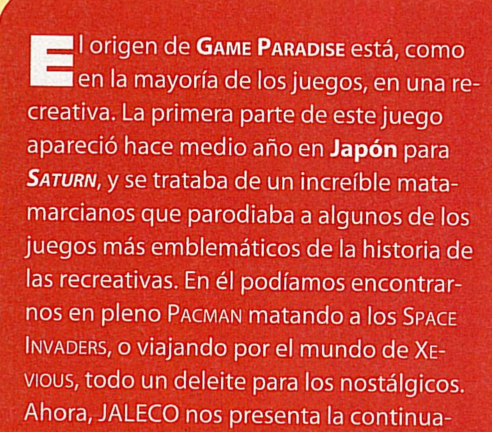
Diablo™ Software ©1998 Electronic Arts. Extractos ©1996 Blizzard Entertainment. Reservados todos los derechos. Electronic Arts y el logo de Electronic Arts son marcas o marcas registradas en los Estados Unidos y/u otros países. Reservados todos los derechos. Diablo es una marca y Blizzard es una marca o marca registrada de Davidson & Associates, Inc. en los Estados Unidos y/u otros países. Reservados todos los derechos.





Si hablamos de mata-marcianos humorísticos, a todos nos viene a la memoria la saga de PARODIUS, pero desde hace un año, a KONAMI le ha salido un duro competidor en este peculiar género, nos referimos a JALECO, compañia conocida por otros juegos poco exitosos como el desafortunado CISCO HEAT.





El origen de **GAME PARADISE** está, como en la mayoría de los juegos, en una recreativa. La primera parte de este juego apareció hace medio año en **Japón** para ***SATURN***, y se trataba de un increíble mata-marcianos que parodiaba a algunos de los juegos más emblemáticos de la historia de las recreativas. En él podíamos encontrarnos en pleno PACMAN matando a los SPACE INVADERS, o viajando por el mundo de XEVIOUS, todo un deleite para los nostálgicos. Ahora, JALECO nos presenta la continuación de este divertidísimo juego, y las cosas han cambiado bastante. En primer lugar, el juego ha pasado de estar en 2D para lucir unas tres dimensiones bastante espectaculares. El argumento de **GAME PARADISE 2**, es más sencillo de lo que parece. El malvado Yamada quiere dominar el mundo, y ha inventado una máquina que convierte a los personajes de los videojuegos en reales, y así destrozar a todo bicho viviente. Utilizando esta misma máquina, una serie de personajes se introducen en el interior de los videojuegos, para así acabar con ellos antes de que se transformen en reales. Como podéis ver, este argumento da juego suficiente para que los programadores den rienda suelta a su imaginación recreando las fases. Las juegos parodiados en esta ocasión van desde las primeras máquinas vectoriales hasta juegos de rol, tipo TETRIS, y simuladores de conducción. Los más expertos encontrarán similitudes con PERSONA, GUNDAM y otros famosos del videojuego. Las naves que se pueden elegir son muy variadas, e incluyen alguna sorpresa como el cerdo de PSYCHO PIGS UXB, uno de los juegos más divertidos de JALECO. Como pasa siempre, es casi seguro que este grandísimo y divertido juego nunca llegue a nuestro país. Una verdadera lástima, porque Game Paradise 2 es uno de los más divertidos mata-marcianos que hemos visto hasta la fecha.



GAME PARAD



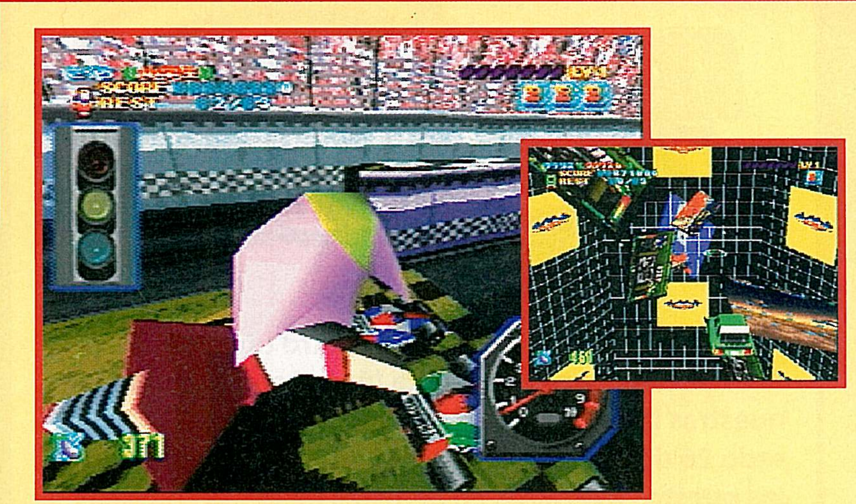
Las parodias continuas de famosos juegos, llegan hasta el extremo de incluir a los primeros títulos de la historia. En Vector World podremos encontrar a los SPACE INVADERS, destruiremos ASTEROIDS y lucharemos contra el pez de DARIUS.

THE PUNISHER





Si como nosotros sois unos fans de todo lo referente a los videojuegos, veréis en este fenomenal arcade muchas razones para el regocijo extremo y reconoceréis muchos detalles de otros juegos



En esta fase correremos en una increíble carrera y destruiremos a los coches de DAYTONA, a los que les han crecido patas.

Completo arsenal de bombas

Como buen mata-marcianos, GAME PARADISE 2 tiene un gran surtido de bombas para acabar más facilmente con los enemigos. Algunos personajes como la niña tienen incluso más de un tipo de proyectil, con distintas animaciones. Otros como el cerdo no tienen tanta suerte... ni arsenal.









SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	JALECO
PROGRAMADOR	JALECO

ISE 2

Enemigos para parar un tren

Los jefes finales, como podéis ver, están inspirados en algunos famosos personajes y aparatos. Tamagotchis, *Mechas* con forma de muñequita y el *Huge Spaceship* de DARIUS, sólo que vectorial y atrapado por una caña de pescar. Unos más espectaculares que otros, pero todos ellos tan divertidos y sorprendentes que seguro os troncharéis de risa.











Como si de una pesadilla de DE LUCAR se tratara, las máquinas tragaperras se convertirán en «roboces», sedientos de la sangre de los pobres jugadores empedernidos, que observan como sus ganancias se vuelven en su contra.





Tras Can Can Bunny y Dokyusei IF, otro título para *Saturn* de clara temática adulta (ñam ñam) llega hasta nuestras manos. Lanzado con bombo y platillo el pasado 26 de Febrero, **Doukoku Soshite** ha escalado ya los puestos más altos en las listas de ventas niponas gracias a sus sensacionales gráficos y un argumento tan escabroso y picante como inaccesible para aquellos que no dominen por completo el idioma japonés.



El primer intento de DATA EAST por entrar en el universo de los juegos de temática adulta para consola (en la que la compañía ELF es la reina absoluta) se ha saldado en **Japón** con un completo éxito. Ello ha sido posible no sólo por los sensacionales gráficos y escabrosas imágenes de que hace gala **Doukoku Soshite** (que como es costumbre en este tipo de juegos, muestra a jovencitas en excitantes posturas), sino por su terrorífico argumento, en la línea de Clock Tower. En **Doukoku** el jugador adopta el papel de un estudiante, que tras quedar inconsciente en un accidente de autobús, despierta en el interior un sórdido caserón. Durante la búsqueda de una salida, irá encontrando por pasillos y habitaciones a otros supervivientes del siniestro, en su mayoría atractivas colegialas, con las que intercambiará algo más que cromos de toreros. Entre magreo y magreo, el jugador deberá recoger además un sinfín de objetos, así como conversar con el resto de los personajes, haciendo uso del punterito correspondiente, al estilo de las videoaventuras para ordenador. El gran inconveniente que plantea **Doukoku** para el jugador occidental es, una vez más, el idioma, ya que si en Can Can Bunny o IF los textos en japonés eran de por sí un *handicap*, en esta ocasión avanzar en el juego sin saber japonés es practicamente imposible. Y es que si por algo destaca **Doukoku** entre los otros

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	DATA EAST
PROGRAMADOR	STUDIO LINE



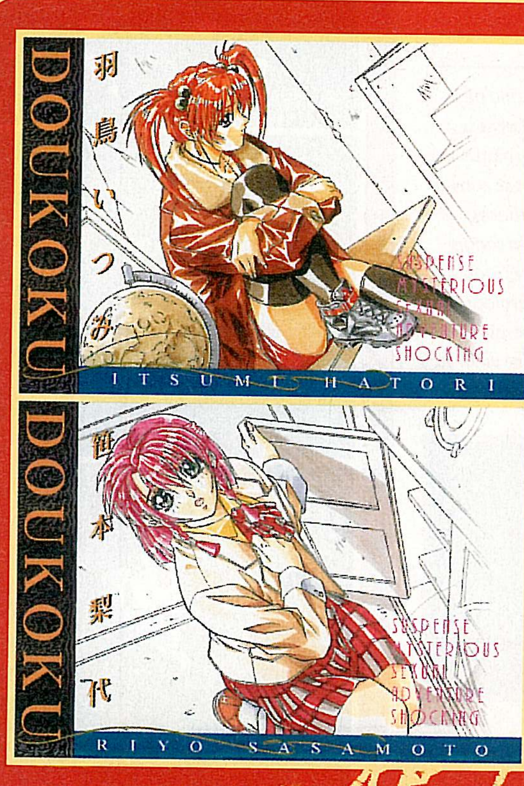


Cómo y dónde utilizar el taladro es uno de los numerosos enigmas que plantea ***Doukoku Soshite*** *para el jugador occidental. Si alguien lo averigua que nos llame, por favor.*



Un pack de lujo

Doukoku llega al mercado japonés con una presentación de lujo, denominada *Special Premium Pack*. En esta caja doble incluye junto al juego tres *trading cards*, un precioso librito de ilustraciones de 32 páginas e incluso un diminuto *CD Drama* en el que, a través de tres pistas de audio, podremos oir hablar y ¡jadear! a las protagonistas del juego. **The Punisher** ha desgastado el CD y la mano de tanto oírlo en solitario (chuf chuf).



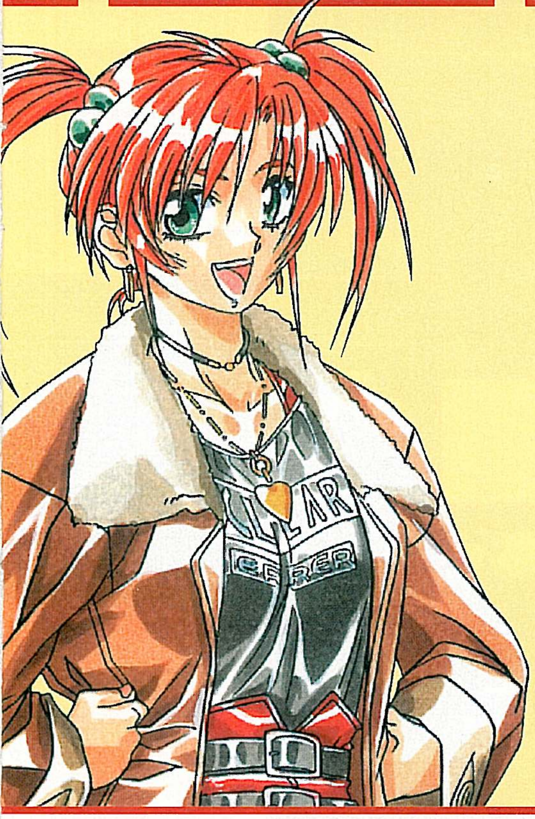








*Algo más pálido de lo habitual, el encuentro con **The Scope** es una de las sorpresas más desagradables que plantea **Doukoku**.*



«tropecientos» títulos picantes para ***Saturn***, es por poseer la friolera de 20 finales diferentes. De esta forma, en una partida puedes inspeccionar determinadas habitaciones, mientras que en otra posterior no. Una idea bastante buena si eres o sabes japonés, pero una auténtica faena si desconoces el idioma, porque no sabrás como utilizar la mayoría de los objetos. Es por ello que no podemos mostraros pantallas más avanzadas (y por lo tanto más subidas de tono) que las que acompañan estas líneas. Os podemos asegurar (por lo que hemos visto en páginas *Web*) que el juego alcanza un grado de erotismo pocas veces visto hasta el momento en ***Saturn***, y no hablemos de otras consolas. Esto unido a unos gráficos realmente buenos (la mayoría son pantallas estáticas) y una música tan inquietante como lograda, explica que nuestros amigos nipones estén dispuestos a desembolsar la cifra de 6.800¥. Si supiéramos japonés nosotros haríamos lo mismo... que **The Punisher**.

NEMESIS



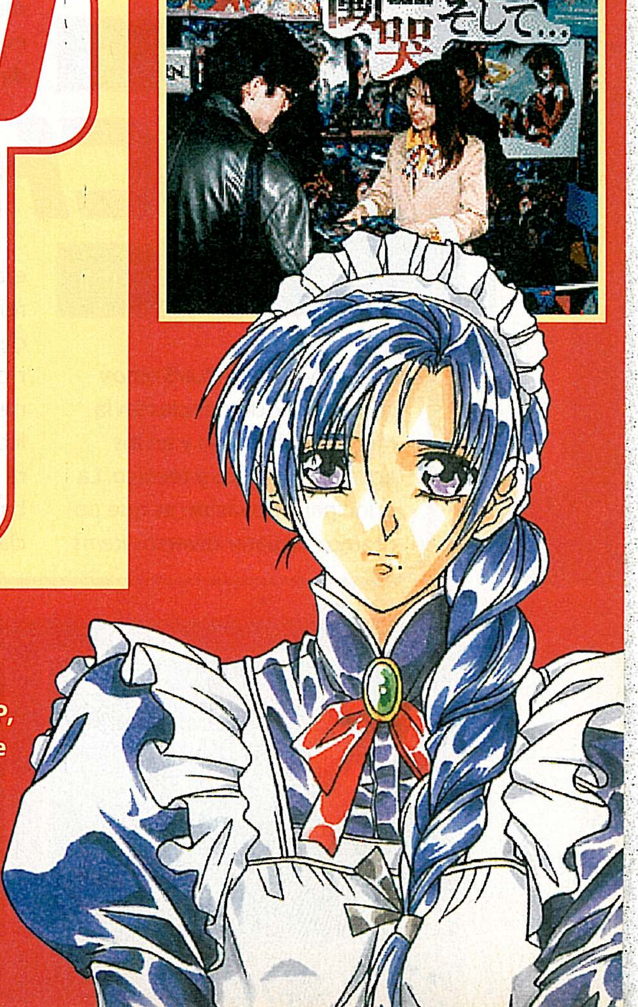


DOUKOKU



El juego discurre básicamente entre pantallas estáticas, salvo entre las habitaciones, momento en el cual manejaremos a un hombrecillo.





Un lanzamiento por todo lo alto

DATA EAST, junto a la cadena de tiendas SOFMAP, celebró por todo lo alto el día de lanzamiento de Doukoku en las tiendas niponas. El 26 de Febrero, y con Akihabara como escenario, vendedoras de SOFMAP, vestidas como las protagonistas del juego, obsequiaban con posters, acetatos y cajas de CD a los clientes que habían encargado con anterioridad su copia de Doukoku Soshite.



Sabíamos que *Saturn* no podría resistirse a la magia de Choro Q y ya podemos ofreceros un adelanto de su particularísima e innovadora visión de uno de los programas más originales y jugables de *PlayStation*. Mezcla de todos y con cambios muy atractivos, Choro Q Park promete ser la bomba.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	TAKARA
PROGRAMADOR	TAKARA

La primera incursión del fenómeno Choro Q en *Saturn*, por lo menos la primera de la que tenemos noticias, nos ha sorprendido gratamente por añadir a lo conocido algunas pequeñas variaciones de gran interés para los fans de este curioso juego de conducción. Aunque un poco más complicado en materia de menús y opciones, **Choro Q Park** es una recopilación de todas las genialidades vistas en *PlayStation* con algunas diferencias en la mecánica de juego y en los apartados gráfico y técnico. La principal innovación es que podremos disparar diversos *items* a nuestros rivales durante la carrera. Por otro lado, también disfrutaremos de unos movimientos más suaves, tanto en los coches como en los entornos, y de unos escenarios en los que no falla la unión de texturas en los polígonos, tradicional en la saga de *PSX*. El diseño de los vehículos es algo menos vistoso que el de la máquina de SONY, y sin embargo, se han añadido detalles tan espectaculares como los vuelcos y una animación más real en el comportamiento de los coches en carrera. Como era de esperar, también contaremos con una amplia galería de posibilidades en cuanto a carrocerías, componentes y opciones, aunque la ausencia de los iconos de cada objeto dificultará nuestra tarea. Pese a ello, acabaremos por descifrar todas sus claves.

DE LUCAR





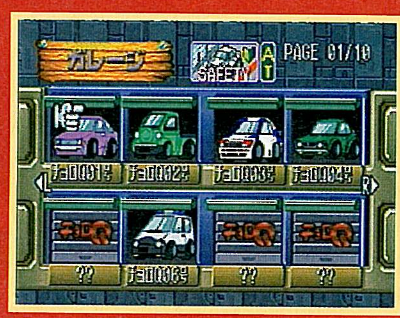
Además de correr por relevos, la otra gran novedad del juego es la posibilidad de entorpecer a nuestros contrarios disparándoles neumáticos.

Saturn
CHORO Q PARK



Sorpresa, sorpresa. **En Choro Q Park podréis decubrir algunos cosas no presentes en las ediciones de *PSX*. Además de una estructura diferente, en las carreras podréis alternar los vehículos según los tramos y lanzarles neumáticos o dejar manchas de aceite.**












Otra diferencia con sus hermanastros «CHOROS», que agradecerán vuestros ojos occidentales, son las numerosas imágenes, intros y cinemas presentes en el juego.






Nada que ver pero...

Igualmente divertido y espectacular, CHORO Q JET nos invita a disfrutar de un juego de aviones al estilo ACE COMBAT con estas curiosas caricaturas de todo tipo de artefactos voladores. Para aquellos que gusten de la opción para dos jugadores, también cuenta con un modo con un montón de escenarios y todas las naves del modo individual.

PlayStation

CHORO Q JET

Antes de que muchos empiecen a frotarse las manos, conviene decir que **CHORO Q JET** poco o nada tiene que ver con el esquema tradicional que todos conocemos por la saga de conducción en ***PLAYSTATION***. Para ser más exactos, si tuvieramos que compararlo con algún tipo de juego, lo más parecido que encontraríamos sería ACE COMBAT pero en un tono mucho más desenfadado y elemental. **CHORO Q JET**, por tanto, es un *arcade* de aviones en el que deberemos completar diferentes misiones coronadas con un jefe de final de fase. Técnicamente es muy superior a los otros «CHOROS», sobre todo en movimientos, y gráficamente no desmerece en absoluto de sus hermanastros al contar con un diseño alegre en las naves y una gran abundancia de escenarios. En cuanto a jugabilidad, sin la posibilidad de mejorar o de crear nuestros prototipos, muchos pensaréis que **CHORO Q JET** pierde casi todo su encanto pero no es así. Se trata de un programa tremendamente jugable, de los más manejables que podemos recordar y con una acción que muy pocos podrán ofreceros. Como guinda, también cuenta con un modo para dos jugadores simultáneos que, sin ser una joya, resulta la mar de entretenido.

DE LUCAR

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	TAKARA
PROGRAMADOR	TAKARA



Aunque casi todo es disparar sin apenas descanso, CHORO Q JET es un juego entretenido y con cierta variedad en las misiones. Rescatar a un crucero del ataque de los malos de turno o enfrentarnos a impresionantes fortalezas aéreas como la de esta pantalla inferior, son algunos ejemplos.

SUPER NUEVO

COPA DEL MUNDO FRANCIA '98

ELECT. ARTS

E.A. Sports

CD ROM

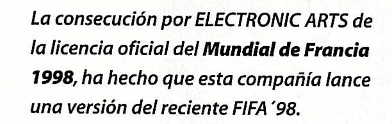
EE.UU.

Con licencia oficial

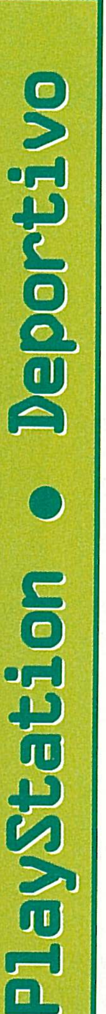
ELECTRONIC ARTS aprovecha la consecución de la licencia oficial del **Mundial Francia 98** para lanzar una versión de su reciente FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98. Las novedades se centran en las opciones y en la nueva presentación.

La saga futbolística de ELECTRONIC ARTS sigue sumando títulos en su haber. En esta ocasión no utiliza el nombre FIFA, sustituyéndolo por el de **COPA DEL MUNDO FRANCIA'98**. El juego utiliza la base técnica de la última versión de FIFA aparecida recientemente para ***PLAYSTATION, SATURN, NINTENDO 64*** y ***PC***. En el apartado técnico se vuelven a recoger las magníficas animaciones de su antecesor, incorporando escasas novedades en este aspecto. Las principales diferencias se encuentran recogidas dentro del amplio abanico de opciones. Así, se eliminan los clubs dejando a las selecciones nacionales como únicas protagonistas del juego. Sin embargo, aparecen selecciones que marcaron una época en los campeonatos del mundo. De esta forma pueden disputarse activamente las finales de varios mundiales, reviviendo las jugadas de estrellas como **Cruyff** o **Pelé**. Los jugadores de los equipos actuales también son reales, incluyendo además un magnífico editor. Entre las nuevas opciones también puede señalarse una base de datos y preguntas sobre los campeonatos mundiales. El otro aspecto completamente renovado es la presentación. La *intro*

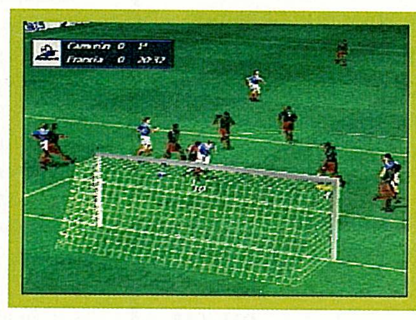


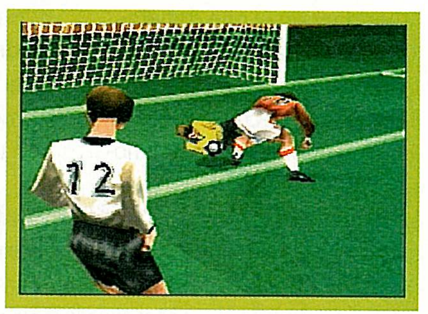


*La consecución por ELECTRONIC ARTS de la licencia oficial del **Mundial de Francia 1998**, ha hecho que esta compañía lance una versión del reciente FIFA ´98.*





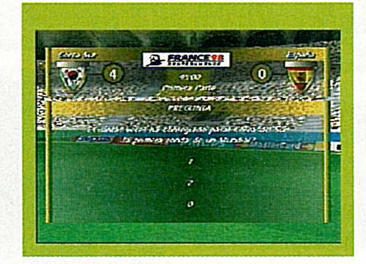




Vídeos, preguntas y base de datos









Como suele ser normal en los programas deportivos de ELECTRONIC ARTS, el juego está repleto de pequeños vídeos. Además de la *intro*, cada sede presenta unas imágenes en las que se aprecian algunos de los lugares más emblemáticos de cada ciudad. Por otra parte, se incluyen una serie de preguntas sobre los campeonatos del mundo, así como una completa base de datos en la que puede obtenerse información de cada una de las selecciones. Una vez más, ELECTRONIC ARTS hace una auténtica demostración de cómo cuidar el entorno de un juego, dotándole de opciones y estadísticas de todo tipo y condición.





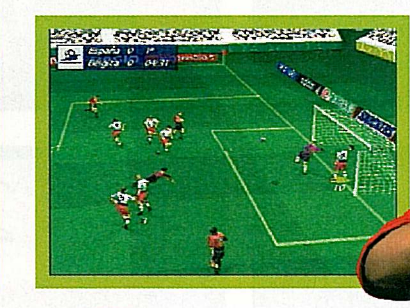


EDITOR *El editor incluido por este juego, permite adecuar el aspecto físico de los jugadores a sus características reales. Entre los aspectos modificables están el pelo,el color de la piel, e incluso rasgos faciales.*



PENALTY
Los lanzamientos desde el punto de penalty están disponibles en una opción independiente, También se producen en caso de empate.

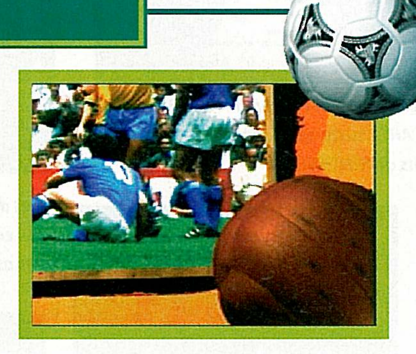


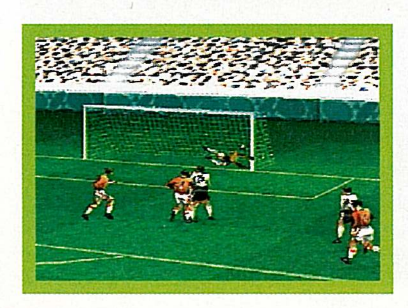




Clásicos







Una de las novedades más destacadas es la recuperación de partidos históricos. En esta ocasión es posible disputar completas las finales de varios campeonatos del mundo con los protagonistas reales. Además se recoge fielmente el diseño de las indumentarias de los equipos de de cada época.

JUGADORES
Los jugadores tienen nombres reales, gracias a la adquisición, por parte de ELECTRONIC ARTS, de la licencia oficial del ***Mundial de Francia´98.***

COPA DEL MUNDO FRANCIA '98

Las diferentes sedes oficiales del mundial y los calendarios son algunos de los aspectos con los que este juego se acerca a la cita mundialista.



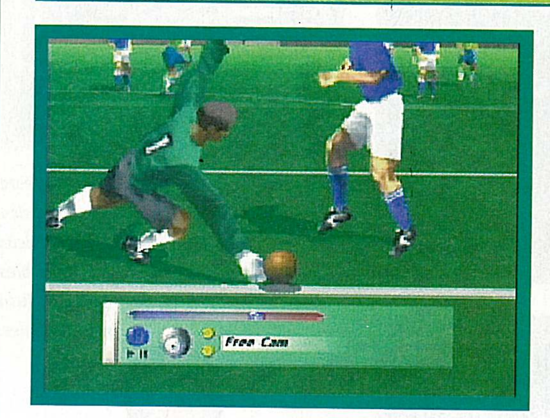






El juego utiliza la misma base técnica de la última entrega de FIFA

Versión Nintendo 64







es la primera muestra, sustituyendo la música de **Blur** por una conocida melodía del grupo **Chumbawamba**. Los menús también han sido renovados, y se incluyen nuevos vídeos de presentación de las diferentes sedes del mundial. Los comentaristas de la cadena SER vuelven a ser los elegidos para narrar el desarrollo de los partidos. En esta ocasión la licencia oficial del mundial de **Francia 98** ha caído en buenas manos.

CHIP & CE

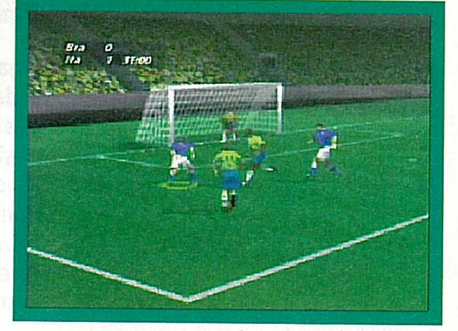


Como ocurrió con la versión de FIFA ´98, ELECTRONIC ARTS lanza este juego también para los 64 bits de NINTENDO.



Las diferentes celebraciones y la presentación de los equipos, con himno incluido, son algunos de los aspectos más destacados.





Aunque las novedades con su antecesor son similares a las incluidas en la versión para *PLAYSTATION*, el cartucho de NINTENDO 64 presenta algunas diferencias con respecto a éste. Entre las mismas puede citarse que no se incluyen comentarios en español, y que se eliminan los vídeos y la base de datos.

¿De verdad piensas que puedes jugar conmigo otra vez?



"Tomb Raider es una obra maestra" *Hobby Consolas*
"Mejor juego del año 1996" *Super Juegos*
¿Quién puede resistirse a Lara Croft en la colección Platinum a 4.990 ptas.?





Tomb Raider © and TM 1996 Core Design Limited. © &℗1998 Eidos Interactive Limited. Todos los derechos reservados.
"PS" y "Playstation" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.







C/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 42
http://www.proein.com

COLIN Mc RAE RALLY

CODEMASTERS

Codemasters

CD ROM Reino Unido

El juego de rallies más prometedor



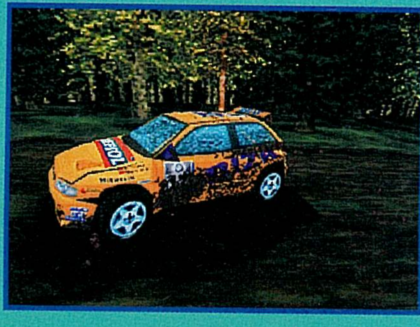
Sobre estas líneas podéis ver cómo sobre la pantalla de presentación pone «not for review», para que quede claro que esto es sólo una beta.



Gracias a una *beta* que ha llegado a nuestras manos, podemos por fin contaros cuáles son las cualidades de uno de los juegos de coches que apunta a convertirse en una auténtica joya de la conducción. Pero siempre con la salvedad de que lo que hemos podido ver es una *beta*, a la que falta por pulir muchas cosas. Sin embargo, ya se vislumbran ciertos detalles que nos hacen asegurar que COLIN MC RAE RALLY se convertirá en uno de los preferidos del género. Para empezar debemos decir que el juego sigue fielmente la mecánica del mundial de rallies, esto es, olvidaros de adelantar y competir frente a una nutrida cantidad de coches rivales, ya que todo son tramos cronometrados, sin ningún otro vehículo en pista aparte del vuestro. Esto, que en principio puede parecer un *handicap*, también tiene su lado bueno, ya que gracias a eso los programadores han podido cuidar el entorno del juego de una manera magistral, aportando detalles gráficos, como brillos, transparencias y efectos de todo tipo que teniendo que mover otros coches en pantalla, hubiera sido virtual-



Coches

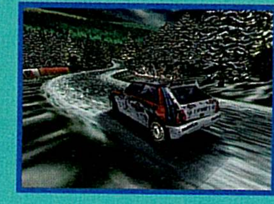


Aquí podéis ver algunos de los 12 coches que se van a poder seleccionar en COLIN MC RAE RALLY. De entre todos ellos destaca especialmente el diseño del Ibiza, que como el resto, parece un calco del original. Antes de cada carrera podremos modificar las ruedas, suspensiones, frenos, sensibilidad de dirección y demás aspectos según el rally que vayamos a disputar, ya que una vez dentro no se puede volver atrás.

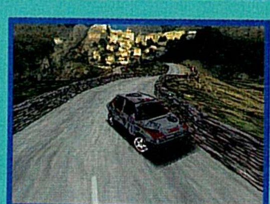






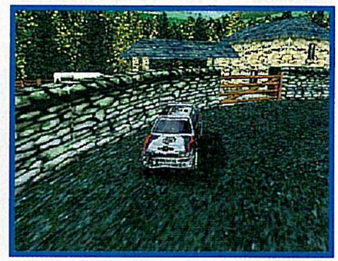














El control recuerda mucho a Sega Rally por su suavidad y «contravolantes» continuos

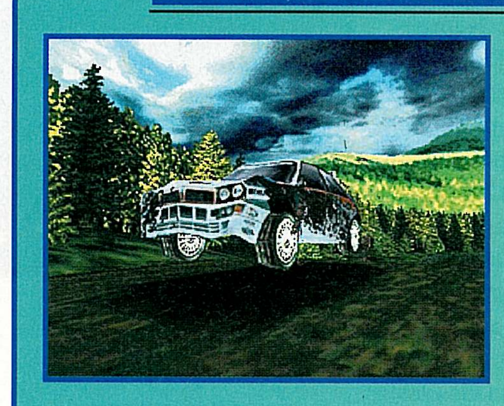






mente imposible (a pesar de contar con una versión mejorada del *engine* que utilizó CODEMASTERS con su TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP). Ya centrándonos en las posibilidades del juego, **CMRR** atesora nada menos que 48 tramos de 8 diferentes rallies y 12 coches (de 2 y 4 ruedas motrices) de los habitualmente empleados en el mundial. Además de todo esto se incluyen fases de conducción nocturna, el asesoramiento del copiloto y una modalidad de escuela, en la que la voz del propio **Colin Mc Rae** nos asesorará para sacarle el mayor partido a nuestro coche. Como ya os hemos dicho, lo que hemos podido ver es una *beta*, que sólo incluye 4 coches, el rally de **Nueva Zelanda** completo y el primer tramo de cada uno de los rallies restantes. El modo escuela aún no ha sido incorporado, pero sí el modo de dos jugadores simultáneos, en el que a través de la típica *split screen* se competirá por conseguir el mejor tiempo en cada tramo, pero sin que ambos coches puedan entrar en contacto y así sólo podremos ver un «fantasma» del otro vehículo para poder ver cómo se va desarrollando la prueba. En resumen, **CMRR**, gracias a su impecable aspecto y dinámica (el control recuerda a SEGA RALLY), promete convertirse en uno de los grandes. **THE SCOPE**





A diferencia de otros juegos, si nos pegamos bastantes «galletas» el coche se abollará e incluso los cristales se agrietarán. un buen detalle.







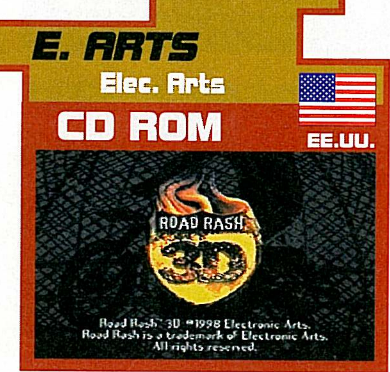
SUPER NUEVO

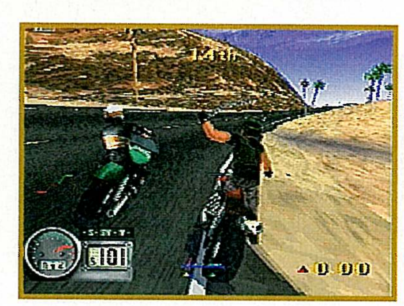
ROAD RASH 3D

Un apasionante cambio de estilo

E. ARTS
Elec. Arts
CD ROM
EE.UU.

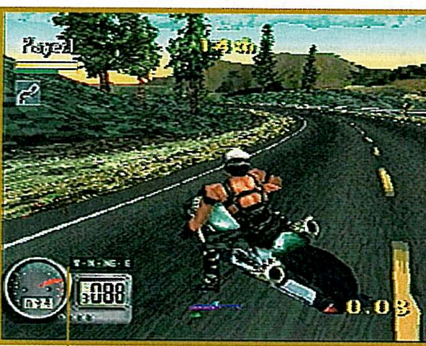








Road Rash, una de las sagas más emblemáticas y exitosas de la compañía norteamericana ELECTRONIC ARTS, acaba de sufrir la transformación más importante desde su nacimiento en *Mega Drive* allá por 1991. En **Road Rash 3D** para *PlayStation* los programadores han echado toda la carne al asador y han cambiado en buena medida el diseño tradicional adaptándolo a los nuevos tiempos. Para que os hagáis una idea, los personajes y motos, que antes estaban formados por *sprites*, ahora han sido creados a base de los polígonos y texturas. Además, también el entorno tridimensional de los escenarios ha sido modificado para dotar a **Road Rash 3D** de un aspecto más cercano al de un gran *arcade* de motos con un diseño más exagerado, un pelín menos real pero mucho más espectacular. Curvas casi imposibles, desniveles tan pronunciados que llegan a producir vértigo, saltos increíbles, recorridos con varias rutas posibles y diferentes pers-

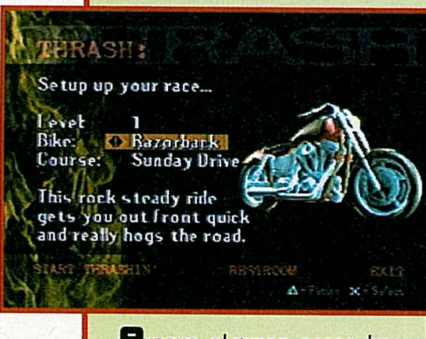


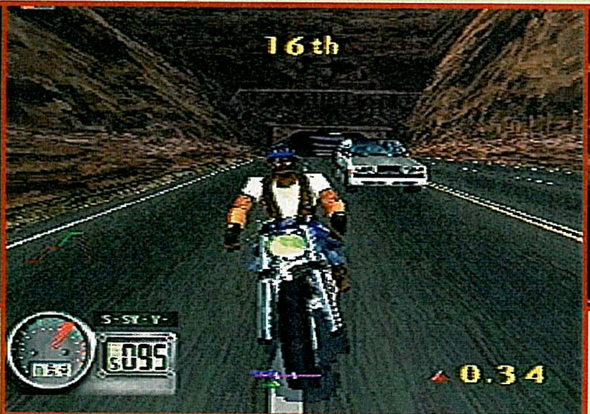


SEGUN LA MOTO que elijamos, deberemos negociar las giros de un modo u otro. Un ejemplo, esta Chopper sin aceitunas.

PlayStation • Arcade

¿Todo sigue igual?





DeSades

Aunque algunas cosas han cambiado, **Road Rash 3D** es fiel al esquema de juego tradicional. Los modos y la mecánica se mantienen, pero notaremos grandes cambios a nivel gráfico.

Alto Riesgo

La integridad física de estos arriesgados moteros dependerá de tantas cuestiones que mejor sería que se quedaran en sus casitas. Además de un tráfico intenso, este colectivo deberá enfrentarse a un completo arsenal formado por cadenas, bates, barras de acero, porras eléctricas y otros dolorosos artilugios. Por suerte, nosotros podremos elegir cualquiera de ellas con sólo pulsar un botón.



Llegar a la meta dependerá de tantas cosas que ganar una carrera será casi un auténtico milagro

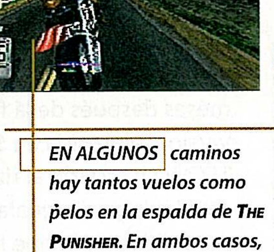




1 *Las señales de tráfico y las que te hacen los rivales no son iguales.* 2 *En ocasiones, deberás bajarte a revisar los bajos de los coches.* 3 *La batalla no sólo está en el asfalto. Un descuido y al campo.*









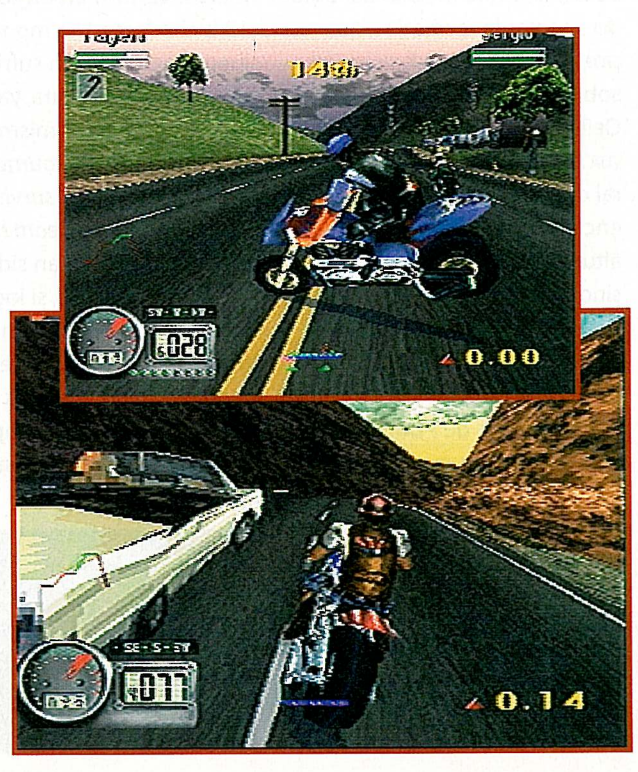
EN ALGUNOS caminos hay tantos vuelos como pelos en la espalda de THE PUNISHER. En ambos casos, la cosa se pone muy fea.



A DIFERENCIA con todas las versiones anteriores de ROAD RASH, podréis correr desde todas las perspectivas imaginables.

pectivas de juego (además de la clásica), hacen de esta entrega uno de los títulos más impactantes y demoledores de los últimos tiempos. Aunque de momento se trata de una versión inacabada, ya podemos aseguraros que la mecánica y los modos de juego apenas sufrirán variaciones con respecto a sus antecesores. El hecho de que podamos elegir entre diferentes armas en cualquier momento de la carrera y la posibilidad de tomar un camino u otro, son las únicas diferencias de peso. Por lo demás, nada que no conozcáis y toda la jugabilidad que cabía esperar de este monstruo de la diversión sobre ruedas. Velocidad extrema, mamporros a tutiplén, más tráfico que en las pesadillas de un municipal «estresao» y una policía con más mala leche que nunca, hacen de cada carrera un acontecimiento absolutamente irrepetible. Si la versión final mantiene el nivel de jugabilidad de esta *beta*, os aseguramos que en vuestra **PLAYSTATION** rugirán los motores durante muchos, muchos meses. El número que viene analizaremos como se merece a uno de los grandes de este año.

DE LUCAR



DEAD OR ALIVE

TECMO
S. C. E.
CD ROM
Japón

El gran rival de Tekken 3



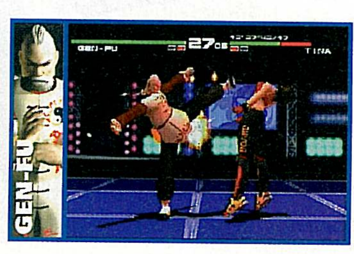
Las novedades incluidas en la versión **PSX** saltan a la vista en cualquiera de estas dos pantallas. Los nuevos efectos de luz aplicados a los golpes, los nuevos escenarios, los nuevos luchadores y, sobre todo, los mejoradísimos gráficos son lo más notable del juego.

Al fin tenemos entre manos la esperada versión ***PlayStation*** de la magnífica recreativa de TECMO, **Dead Or Alive**. Pocos meses después de la fiel conversión aparecida en ***Saturn***, TECMO ha rizado el rizo y no sólo ha logrado igualar la extrema calidad de la que hacia gala la versión para los 32 *bits* de SEGA, sino que incluso ha logrado superar la recreativa, que por si no lo sabíais, funciona sobre una placa ***Model 2*** (House Of The Dead, Virtua Fighter 2, Virtua Cop 2, etc.). La calidad general del programa de TECMO se encuentra no sólo a la misma altura que la de la recreativa, sino que la supera con creces en el apartado gráfico, ya que además de mostrar todos sus gráficos en alta resolución, en el **Dead Or Alive** de ***PlayStation*** se han utilizado nuevas técnicas de sombreado en sus polígonos para hacer sus gráficos más reales si cabe. La mejora de esta conversión no sólo afecta al apartado visual, ya que su jugabilidad también ha sido potenciada con el añadido de dos nuevos personajes que, sumados a los que aparecían también en la versión ***Saturn*** y la recreativa, forman un total de 12 luchadores. Los modos de juego también han sufrido un ligero lavado de cara, ya que a pesar de tener los mismos que la versión ***Saturn*** (*tournament, time attack, versus, survival, kumite, training* y *team battle*) algunos de ellos han sido mejorados. Por ejemplo, si logramos realizar todos y cada uno de los movimentos descritos en el modo *training*, seremos recompensados con nuevas opciones secretas, al más puro estilo Fighters Megamix. El aspecto más importante de **Dead Or Alive**, esta vez en cualquiera de las tres versiones existentes, radica en su novedosa jugabilidad, ya que el sistema de juego híbrido entre Virtua Fighter y Tekken que el juego posee, se ve potenciado gracias al botón denominado *hold*. Este botón, pulsado aisladamente, sin ninguna secuencia de movimientos que le preceda, funciona de una manera similar a los *counter* de Tekken 2 y Tekken 3. Pero si antes de pulsar *hold* realizamos una determinada secuencia de movimientos,



La calidad gráfica de la que hace gala esta conversión de Dead Or Alive para PSX, deja en evidencia incluso al mismísimo Model 2 de Sega.



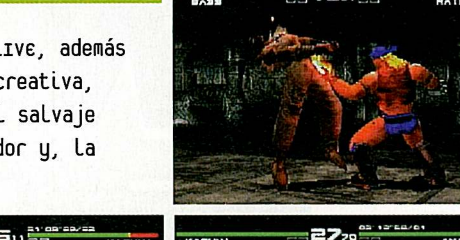






Nuevos personajes.

La versión PLAYSTATION de DEAD OR ALIVE, además de ser técnicamente superior a la recreativa, posee alguna que otra novedad como el salvaje incremento de trajes para cada luchador y, la que es sin duda la más importante, la inclusión de dos nuevos luchadores. Bass es el típico wrestler y Ayane lucha de un modo más bien extraño.





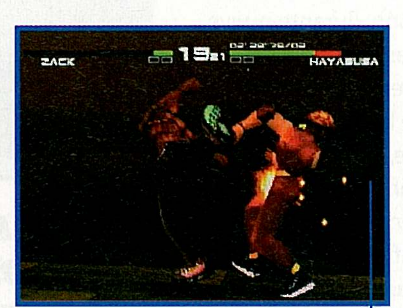




Según los programadores de TECMO, el juego ha sido programado en su totalidad en lenguaje ensamblador.







*Pese a la elevada calidad visual de DOA, los programadores no han hecho uso de ninguna librería gráfica de **PSX**.*

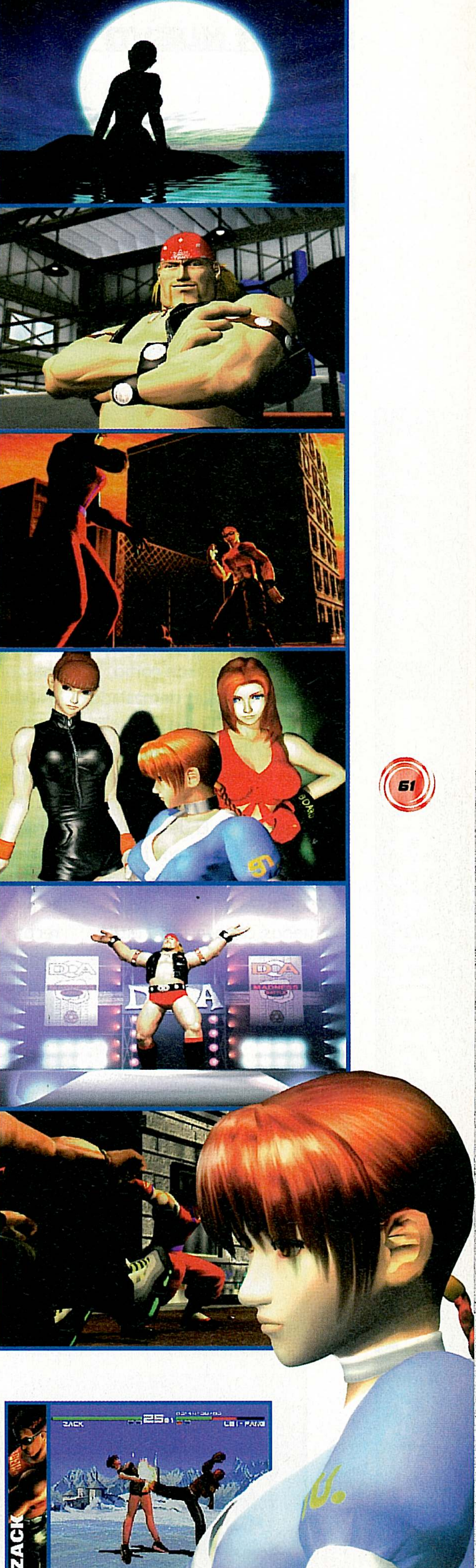
realizaremos una llave al oponente. Así, este peculiar sistema de juego potencia sobre todo las partidas de dos jugadores, ya que funciona de un modo similar al famoso juego «piedra, papel o tijera» (el mes que viene os lo explicaré detalladamente). La mismísima SONY COMPUTER ENTERTAINMENT será la encargada de traernos a España este gran juego de TECMO. **DEAD OR ALIVE** es un seguro candidato al trono de los *beat'em-up* tridimensionales, aunque su mayor *handicap* será un competidor que nos resulta imposible pasar por alto: el imbatible TEKKEN 3.

DOC









PET IN TV

Enseñar al que no sabe un pimiento

SONY C.E.
Muu Muu
CD ROM
JAPON





Los japoneses son como son, y ahora es demasiado tarde para cambiarlos. **Pet in TV** es el típico juego que por aquellas tierras arrasa, pero que aquí, en un principio, parece difícil que cuaje. El desarrollo de está creación ha corrido a cargo de un grupo de programación cuyo nombre es, cuando menos, curioso: MUU MUU. Entender el funcionamiento de este juego es realmente complicado, aunque se asemeja bastante al uso de las famosas mascotas de BANDAI, los **Tamagotchi**. Para empezar se nos dará a elegir entre varias mascotas, cuyo nivel de aprendizaje y obediencia varía entre ellos. Nuestra misión, durante nueve largos niveles, será aconsejarle qué movimientos utilizar en cada una de las situaciones que se encuentre, reprimiéndole y recompensándole en cada caso. Todo ello con el objetivo de que él solo se enfrente a un último nivel en el que nosotros no podremos aconsejarle sobre ninguna de sus decisiones. Además habrá que alimentarle, acariciarle, darle descanso, etc. Todo ello con el fin de que nuestra mascota sea la más educada, lista y obediente. ¿Curioso? Bueno, en el mes de Julio, cuando vea la luz en nuestro país, podremos opinar.

J. C. MAYERICK

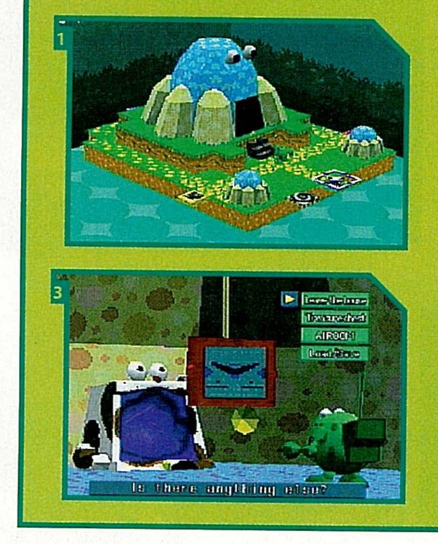


Es lo más parecido a uno de esos pequeñajos pesados que lloran y hacen caca



1 *Aquí se encuentran las diferentes salidas hacia los niveles y el tutorial.*

2 *En el interior podremos cambiarle la muda a nuestra mascota, y algo más.*







*Al igual que con **Doc**, es necesario «frotarle» la cabeza con la mano para que se centre en sus quehaceres.*

AERO GAUGE

ASCII

ASCII

64 MEGAS JAPON

Al estilo Wipe Out





Una cuestión que siempre nos ha extrañado es que un juego como WIPE OUT no haya tenido una auténtica legión de imitadores o, simplemente, seguidores que intentaran emular lo ya visto. Creado por ASCII para ***NINTENDO 64***, no sabemos si **AERO GAUGE** logrará superar aquel programa de PSYGNOSIS, pero lo que sí podemos aseguraros es que se trata del intento más serio y espectacular que conocemos hasta la fecha. Con un diseño gráfico muy similar en los escenarios, **AERO GAUGE** nos propone también una carrera de naves pero sin armas, y con la dificultad añadida de la posibilidad de correr en diferentes alturas. Cuanto más alejados estemos del suelo mayor velocidad alcanzaremos, pero también tendremos mayores posibilidades de dejarnos los dientes pegados en cualquiera de sus obstáculos. Una calidad técnica excelente, muchas naves y circuitos, varios modos de juego con uno para dos jugadores simultáneos a pantalla partida, tres perspectivas de juego y una sencillez increíble en el control son algunas de las muchas virtudes que atesora este interesante cartucho. Además, cuenta con el valor añadido de ser el único título de estas características para ***N64***, que no es poco.

DE LUCAR





Este circuito nocturno es uno de los más espectaculares y vistosos de todo el cartucho. La serie de curvas de la parte central del recorrido es, con diferencia, lo más complicado.



Los túneles son las zonas en que perderemos más tiempo. Permanecer en el centro de estas estructuras y mantener la velocidad es un auténtico trabajo de chinos.

Los rivales emplean algunas artimañas para cobrar ventaja. La mejor de todas es su salida relámpago, con la que desaparecen al instante.

Dos Jugadores



1 *El modo para dos jugadores simultáneos mantiene la velocidad y el detalle del individual.*



2 *Para los amantes de las trampillas, también aquí hallaréis un montón de atajos por circuito.*

WARGAMES

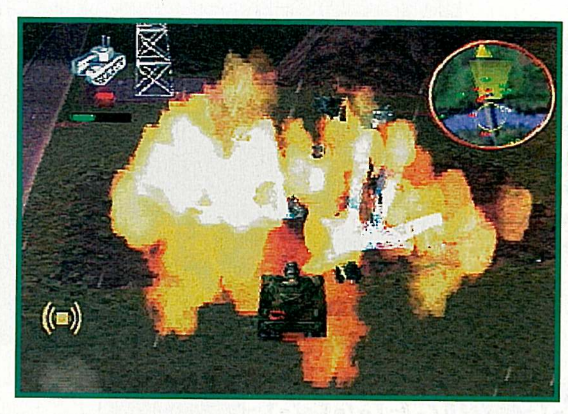
ELECT. ARTS
Interactive S. L.
CD ROM
EE. UU.

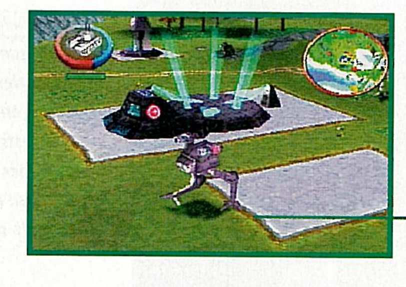
La otra forma de vivir la película



De entre las muchas, infinitas posibilidades de trasladar la película al mundo del videojuego, INTERACTIVE STUDIOS LIMITED y ELECTRONIC ARTS han elegido una, cuando menos, curiosa. Poco o nada tiene que ver con el film que le da nombre, ya que han optado por una fórmula muy similar a la que pudimos ver en el juego RETURN FIRE que hace unos meses aparecía en ***SATURN*** y ***PLAYSTATION***, y que dentro de poco contará con una segunda entrega. Para aquellos que no lo recuerden, en este título con mecánica de *arcade*, una enorme calidad gráfica y perspectiva en 3D, debíamos completar centenares de misiones empleando diferentes vehículos y enfrentándonos a unas fuerzas muy superiores en número. Básicamente, **WARGAMES** se ajusta a este esquema, pero posee unos cuantos añadidos que proporcionan al conjunto jugabilidad y posibilidades de juego mucho más atractivas. Para empezar, **WARGAMES** cuenta con varios ángulos de juego, un número mayor de vehículos que variará según el tipo de terreno o misión, un armamento más avanzado y la posibilidad de dirigir nuestras operaciones con opciones similares a las de los juegos de estrategia tipo COMMAND & CONQUER. Además de estos elementos, hay que añadir la posibilidad de potenciar nuestros vehículos durante la acción recogiendo diversos *items* que mejoran la capacidad de disparo, la rapidez de movimientos, etc...

El juego consta de tres grandes campañas, con cinco misiones distintas cada una, localizadas en diferentes puntos del mundo y que, en ocasiones, se corresponden con escenarios de conflictos reales como **Granada** o **Las Malvinas**. Según el bando que elijamos, el humano o el WOPR (*War Operations Planned Response*, más conocido como computadora), accederemos a unas u otras operaciones bélicas. Aunque hay alguna breve, la mayoría de las fases tienen unas dimensiones relamente considerables y tal cantidad de objetivos que la forma más lógica de jugar

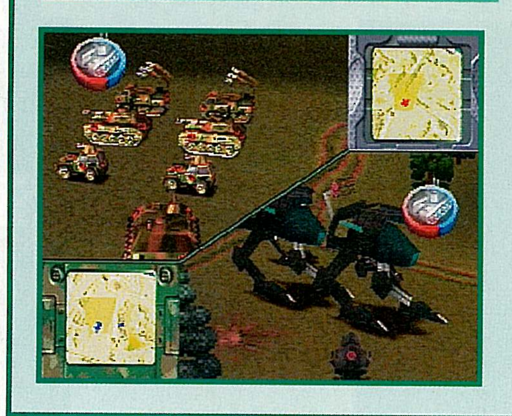




Algunos engendros mecánicos tienen un gran parecido con las alucinantes máquinas de las tropas imperiales de LA GUERRA DE LAS GALAXIAS. Pese a su imponente aspecto no son nada del otro mundo y desaparecerán con una simple ráfaga de lanzallamas.



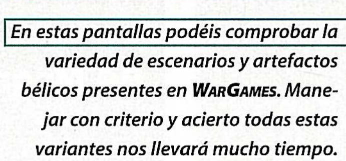
DOS JUGADORES



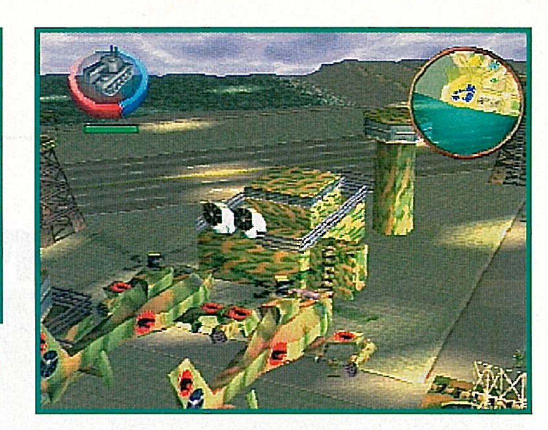


Para batalla apasionante, la de dos jugadores simultáneos a pantalla partida. La «mala leche» y la rapidez son las principales armas para triunfar.





En estas pantallas podéis comprobar la variedad de escenarios y artefactos bélicos presentes en WarGames. Manejar con criterio y acierto todas estas variantes nos llevará mucho tiempo.









a WarGames será empleando los diferentes comandos de ordenes, como haríamos en Command & Conquer. Para que nada nos falte, este programa también cuenta con un modo para dos jugadores simultáneos a pantalla partida. De todas estas cosas y de otras muchas más cosas dignas de mención os daremos cuenta en nuestra *review* del próximo número, que si sois amantes de este tipo de juegos, os recomendamos que no os la perdáis.

DE LUCAR

POR COMANDOS

1 *Para hacer la acción más veloz podremos dar nuestras ordenes con estos comandos.*

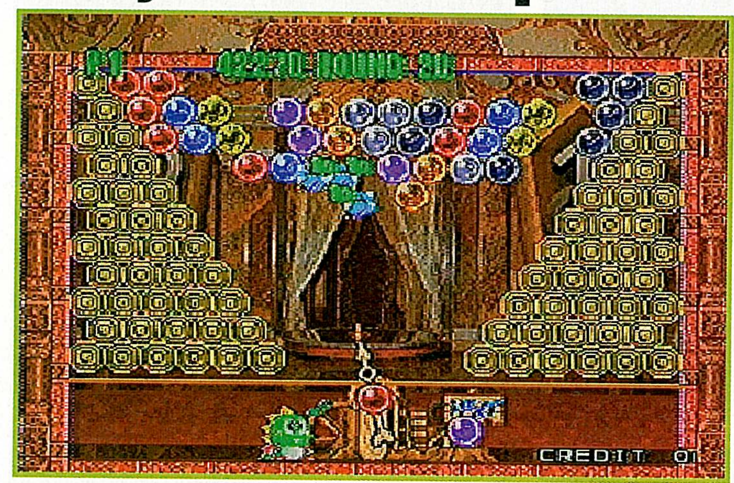
2 *De este modo, el resto de tropas actúan mientras nosotros nos dedicamos a otras cosas.*

Si lo preferís, también podréis jugar a WarGames como un arcade.

SUPER NUEVO

BUST A MOVE 2

Mejor tarde que nunca

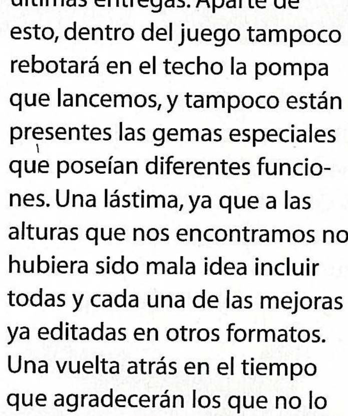


ACCLAIM
PROBE/TAITO
64 Megas REINO UNIDO

BUST-A-MOVE 2
ARCADE EDITION

La ausencia de títulos en la máquina de NINTENDO hace que muchas compañías se dediquen a hacer «refritos» de juegos más o menos antiguos y los ofrezcan para deleite de los usuarios que no han podido disfrutar de ellos. De esta manera, **Bust A Move 2** para ***Nintendo 64*** es la misma versión que la que los usuarios de ***PlayStation*** disfrutaron hace un par de años, sin ningún añadido salvo un *screensaver* (salvapantallas) bastante cutre, todo hay que decirlo. De esta manera, ni hay editor de pantallas, ni una galería de los mejores puzzles ni nada parecido que los usuarios de ***Saturn*** y ***PlayStation*** tienen en las últimas entregas. Aparte de esto, dentro del juego tampoco rebotará en el techo la pompa que lancemos, y tampoco están presentes las gemas especiales que poseían diferentes funciones. Una lástima, ya que a las alturas que nos encontramos no hubiera sido mala idea incluir todas y cada una de las mejoras ya editadas en otros formatos. Una vuelta atrás en el tiempo que agradecerán los que no lo hayan visto jamás y quieran disfrutar de la innegable jugabilidad del, para mí, mejor juego de puzzle de todos los tiempos, a la altura del legendario **Tetris**. Gráficamene es idéntico al original, y es en el apartado sonoro donde encontraremos más diferencias, con unas voces y melodías bastante más metálicas y de menos calidad que las que ofrecen las entregas para consola con formato ***CD-Rom***. En resumen, un juego dedicado a los que aún no lo conocen.

THE SCOPE





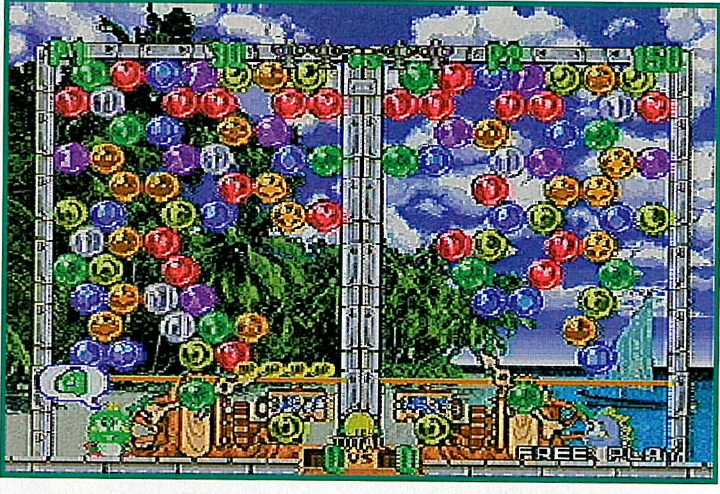




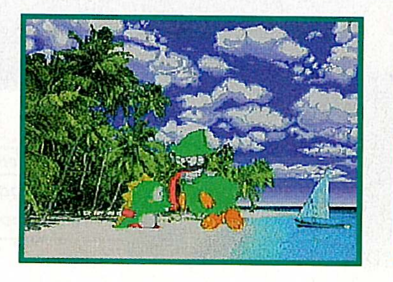


Modos de Juego

Exceptuando un salvapantallas muy simple, no hay ninguna novedad no vista hasta ahora. el modo de dos jugadores simultáneos sigue siendo lo mejor del juego.



La mecánica de juego permanece invariable. Debemos juntar por lo menos 3 pompas del mismo color.

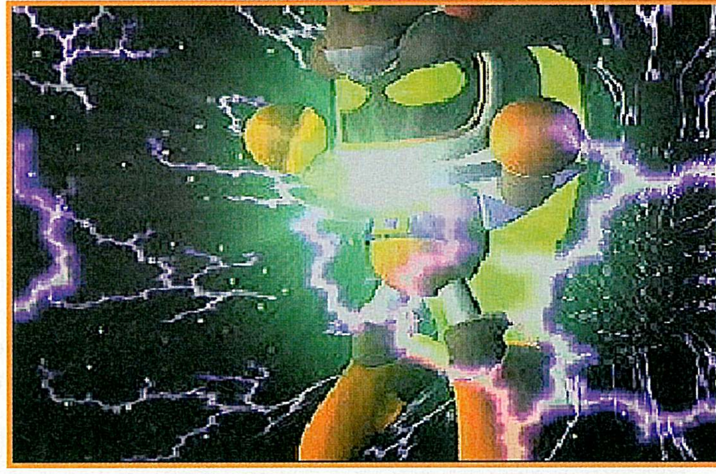




SUPER NUEVO

BOMBERMAN WORLD

Jugabilidad 16 bits



SONY C. E.
HUDSON SOFT
CD ROM
JAPON



La historia de BOMBERMAN está jalonada de continuos éxitos, que si las cuentas no nos salen mal, llegan a la impresionante cifra de 33 en consola. De entre todas ellas, sólo la versión para *NINTENDO 64* se alejaba un poco de la mecánica original, introduciendo a nuestro personaje en un entorno 3D al estilo MARIO e incorporando muchas más cosas de aventura. Personalmente, aquella entrega no me agradó, y es para mí y creo para todos los fanáticos de la saga, un motivo de alegría el hecho de que con este juego para *PLAYSTATION* se vuelva a la mecánica original en una perspectiva isométrica. De esta manera, y respecto a las entregas más célebres, las de *SUPER NINTENDO*, apenas encontramos cambios salvo la ya mentada de la perspectiva. Así, la jugabilidad del BOMBERMAN 2 de *SUPER NINTENDO* (para muchos, yo incluido, el mejor de la historia) es prácticamente la misma que en este juego, añadiéndose unas bonitas secuencias de introducción del juego y alguna otra antes de cada modalidad. Hablando de modos de juego, como novedad podemos participar, además del modo historia tradicional y el colosal *Battle*, en uno llamado *Challenge*. Este consiste en acabar, en el menor tiempo posible y obteniendo la máxima puntuación, una pantalla. Luego nos enfrentaremos a un jefe final. Según la destreza y velocidad de movimientos, recibiremos una puntuación y un título que nos dirá la categoría de «bombero» que tenemos. **BOMBERMAN WORLD** permite la participación simultánea de 5 diferentes jugadores, que gracias a la cantidad de nuevos *items* diseminados por la pantalla convertirán cada partida en toda una muestra de jugabilidad en estado puro. A la hora de jugar en solitario, **BW** pierde bastantes enteros, ya que no es excesivamente largo y la mecánica de *passwords* hará que no tardemos mucho en acabarlo. Mención especial a los *Final Bosses*. Vuelve BOMBERMAN, vuelve la jugabilidad.

THE SCOPE

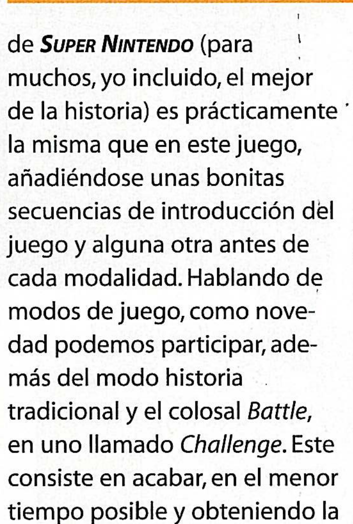












Vista isométrica







Los modos de juego incluidos no varían en cuanto a perspectiva siendo siempre isométrica aunque, en ocasiones, la zona de juego ocupa más de una pantalla.



Este es el aspecto del jefazo final, que posee unos colosales patrones de ataque para ponernos en apuros.

PlayStation • Arcade

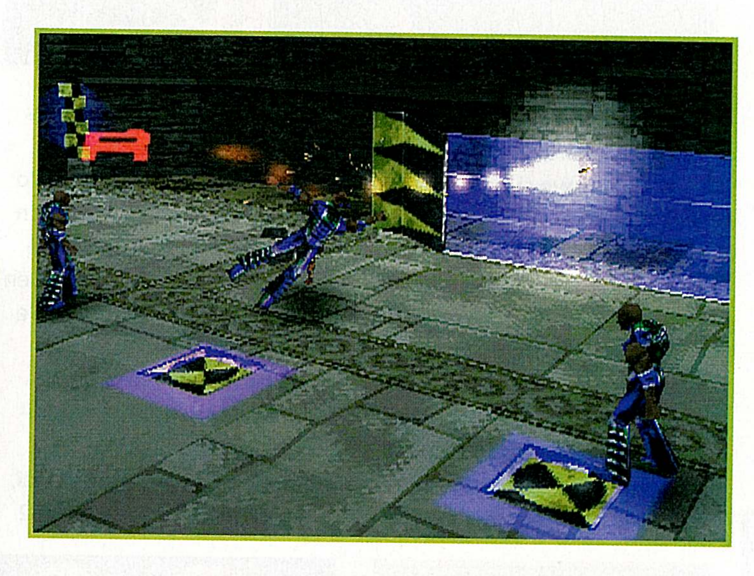
SUPER NUEVO

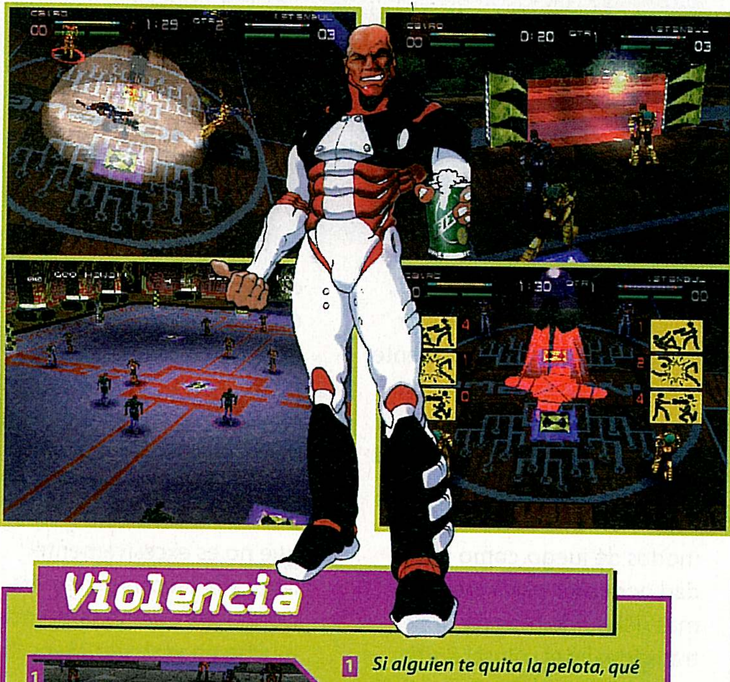
DEAD BALL ZONE

GTI
Rage
CD ROM REINO UNIDO

Balonmano de la muerte

Olvidad lo del *fair play* y demás frases que abogan por el juego limpio. En **Dead Ball Zone** lo que cuenta es, precisamente, todo lo contrario. Este *arcade* deportivo lo protagoniza una especie de balonmano cibernético (al más puro estilo Speed Ball), que consite en meter goles en la portería contraria sin ninguna regla. Esto es, podemos partir los piños, dar patadas en el bajo vientre, hacer traqueotomías traumáticas, ametrallar, bombardear, lanzar los calcetines de **De Lucar**, atizar soberbios puñetazos, y demás argucias con el único límite de nuestros principios. Límite que desaparecerá, porque en cuanto veáis cómo los contrarios os machacan (hasta vomitarán sangre los jugadores más castigados) os convertiréis en auténticos criminales. Traducido y doblado al castellano, **DBZ** atesora la mejor jugabilidad de los juegos deportivos unida a la incomparable acción del más sobrecogedor *beat´em-up*. En **Dead Ball Zone** competiremos en varias ligas con el único objetivo de quedar campeones para poder ir subiendo de nivel. *Look* futurista y cibernético, velocidad de juego impresionante, colosales repeticiones desde varios planos, y un magistral modo para dos jugadores son algunas de sus cualidades. **THE SCOPE**







El ritmo de juego es frenético, y en algunas ocasiones perderemos de vista la pelota debido a la profusión de puñetazos, cadáveres y demás elementos presentes en el juego.

Violencia



1 *Si alguien te quita la pelota, qué mejor que un buen puntapié en las mismas. Por lo que sabemos, el jugador que sufre el ataque ahora mismo trabaja con los niños cantores de **Viena**.*

2 *En esta pantalla se puede observar cómo el jugador azul, sierra eléctrica en mano, abre un nuevo conducto respiratorio en el pecho del de rojo. Lo mismo que hicieron a **Nemesis** en su cabeza.*



Esta estela azul es la portería, que además de espectacular, cuenta con la ventaja de ser resistente a cualquier ataque de los aficionados.

SUPER NUEVO

TOMBI

La última creación de Fujiwara

SONY C. E.
WHOOPEE CAMP
CD ROM
JAPON





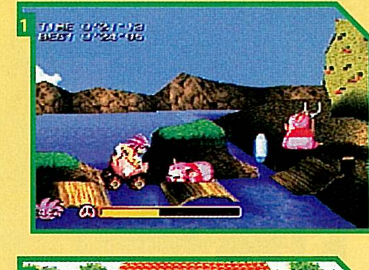
Seguro que ninguno de vosotros podrá olvidar ciertas creaciones de CAPCOM de la talla de STRIDER, o las saga GHOSTS'N GOBLINS y MEGAMAN. Pues el creador de todas esas maravillas y alguna más, **Tokuro Fujiwara**, es el fundador de WHOOPEE CAMP y vuelve al mundo del videojuego de mano de este genial **TOMBI**. El pequeño Tombi es una especie de cavernícola al que los *evil pigs* (cerdos malignos) le han robado el brazalete de oro que le regaló su abuelo y, claro está, nuestro objetivo es recuperarlo. La mecánica en la que **TOMBI** está basado es una explosiva unión entre las plataformas y el rol, ya que a pesar de su aspecto, el juego posee cientos de elementos tan sólo vistos anteriormente en *RPG's*. A lo largo de nuestra aventura, Tombi aprenderá a hablar el idioma de los *Dwarfs*, aprenderá a nadar, a bucear e incluso el significado de reír o llorar. Para WHOOPEE, tan importante ha sido la jugabilidad como el aspecto gráfico, ya que **TOMBI** posee un potentísimo *engine 3D*, quizá superior al de KLONOA, en el que nuestro personaje y todo su alrededor se mueven con una suavidad cercana a los 60 *fps*. En resumen uno de los juegos más originales del año.

DOC



La calidad técnica y la sabia mezcla de géneros son sus principales cualidades

Variedad de estilos



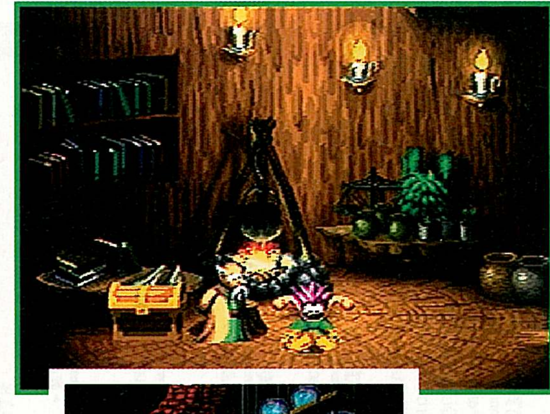




1 *Para conseguir ciertos objetos deberemos pasar pruebas como ésta.*

2 *Los elementos RPG incluidos se aprecian especialmente en los pueblos.*

3 *La plaza de Baccus, un pueblo en el que creen que el agua del lago es vino.*





Los ancianos nos aconsejarán a lo largo de nuestra aventura. Está el de 100 años, el de 1000, el de 10000...

PLAYSTATION

Pos.	Juego	Estado
1	FINAL FANTASY VII RPG • Squaresoft La bestia de SQUARE sigue en su inamovible número uno. Definitivamente pasará tiempo hasta pierda este lugar.	=
2	RESIDENT EVIL 2 Aventura • Capcom	NOVEDAD
3	GRAN TURISMO Conducción • S.C.E.	NOVEDAD
4	BLOODY ROAR Beat´em-up • Hudson Soft	↑
5	CASTLEVANIA S.O.T.N. Plataformas • Konami	↓
6	TIME CRISIS Shoot´em-up • Namco	↓
7	TOMB RAIDER 2 Aventura • Core Design	↓
8	GEX 3D : ENTER THE GECKO Plataformas 3d • Crystal Dynamics	↑
9	FIFA 98 : RUMBO AL... Deportivo • EA	↓
10	FORSAKEN Shoot´em-up • Acclaim	NOVEDAD



SATURN

Pos.	Juego	Estado
1	PANZER DRAGOON RPG RPG • Andromeda El *RPG* más largo de *SATURN* puede ser el juego que más tiempo aguante en esta posición. ¡Atentos!	NOVEDAD
2	SONIC R Conducción • Sega	↓
3	NBA ACTION 98 Deportivo • Sega	↓
4	MARVEL SUPER HEROES Beat´em-up • Capcom	↓
5	THE HOUSE OF THE DEAD Shoot'em-up • Sega	↑
6	CROC Plataformas • Argonaut	↓
7	WINTER HEAT Deportivo • Sega	↓
8	STEEP SLOPE SLIDERS Deportivo • Cave	↓
9	SONIC JAM Recopilación • Sega	↑
10	RESIDENT EVIL Aventura • Capcom	↓

GAMEBOY

Pos.	Juego	Estado
1	WARIO LAND 2	NOVEDAD
2	DONKEY KONG LAND 3	↓
3	BOMBERMAN POCKET	↓
4	TUROK: DINOSAUR HUNTER	↓
5	LOS PITUFOS 3	=

NEO GEO

Pos.	Juego	Estado
1	KING OF FIGHTERS'97	=
2	FATAL FURY R.B.SP.	=
3	KING OF FIGHTERS'95	=
4	METAL SLUG	=
5	SAMURAI SHODOWN 4	=

Real como la vida
GRAN TURISMO **PLAYSTATION**

Para los más peques
YOSHI´S STORY **NINTENDO 64**

El más espectacular
PANZER DRAGOON RPG **SATURN**

¡Muérete de miedo!
PARASITE EVE **PLAYSTATION**



TOP 40



NINTENDO 64

1. **SUPER MARIO 64** (=)
   Plataformas 3D • Nintendo
   
   Este comedor incansable de spaguetti sigue un mes más en esta posición. ¿Sabe alguien hasta cuándo será?
2. **MYSTICAL NINJA** (NOVEDAD)
   Plataformas/RPG • Konami
3. **DIDDY KONG RACING** (↓)
   Conducción • Nintendo-Rare
4. **YOSHI´S STORY** (NOVEDAD)
   Plataformas • Nintendo
5. **GOLDENEYE** (↓)
   Shoot´em-up • Nintendo/Rare
6. **SNOWBOARD KIDS** (↓)
   Deportivo • Atlus
7. **FIGHTER´S DESTINY** (↓)
   Beat´em-up • Ocean
8. **QUAKE** (NOVEDAD)
   Shoot´em-up • GTI
9. **TOP GEAR RALLY** (↓)
   Conducción • Kemco
10. **FIFA ´98: RUMBO AL...** (↓)
    Deportivo • EA

JAPON

1. **TEKKEN 3** (NOVEDAD)
   Beat'em-up • Namco
   
   Batiendo records de venta allá donde nace el sol, esta increíble conversión es la idónea para ocupar este puesto.
2. **PARASITE EVE** (NOVEDAD)
   RPG • Square
3. **WINNING ELEVEN 3** (NOVEDAD)
   Deportivo • Konami
4. **VAMPIRE SAVIOR** (NOVEDAD)
   Beat'em-up • Capcom
5. **CHORO Q 3** (NOVEDAD)
   Conducción • Takara
6. **LAST BLADE** (NOVEDAD)
   Beat'em-up • SNK
7. **BUSHIDO BLADE 2** (NOVEDAD)
   Beat´em-up • Square
8. **CHORO Q PARK** (NOVEDAD)
   Conducción • Takara
9. **R-TYPES** (NOVEDAD)
   Shoot'em-up • Irem
10. **POWER DRIFT** (NOVEDAD)
    Conducción • Sega

SUPER NINTENDO

1. **SUPER MARIO WORLD 2** (=)
2. **TERRANIGMA** (=)
3. **KIRBY´S FUN PACK** (=)
4. **LUFIA** (NOVEDAD)
5. **DONKEY KONG COUNTRY 3** (↑)

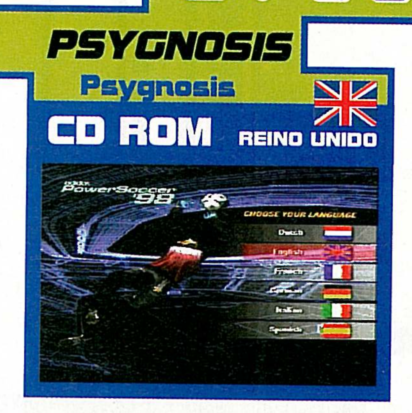
MEGA DRIVE

1. **THE LOST WORLD** (=)
2. **FIFA ´98: RUMBO AL MUNDIAL** (=)
3. **DISNEY COLLECTION** (=)
4. **TOY STORY** (=)
5. **SONIC 3D** (↑)

ADIDAS POWER SOCCER'98

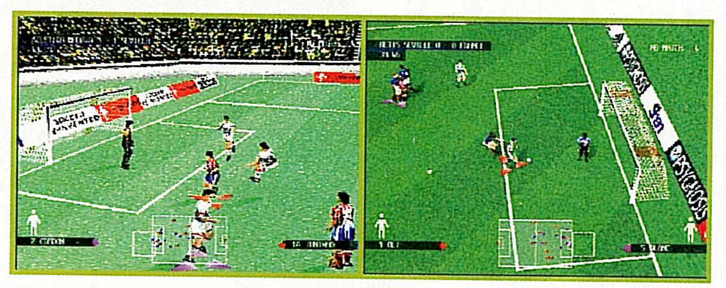
Cuarto en la saga

PSYGNOSIS
Psygnosis
CD ROM
REINO UNIDO

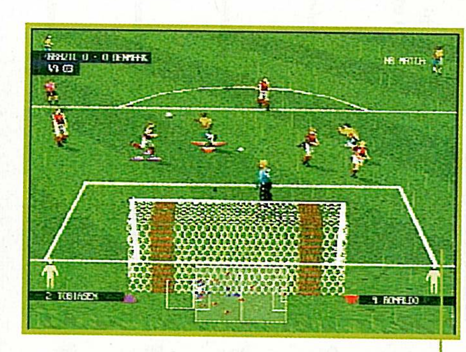


El mundial de fútbol da pie a la cuarta entrega de la saga ADIDAS POWER SOCCER. Después de vivir de las rentas del compacto original, parece que PSYGNOSIS está dispuesta a dar un nuevo enfoque gráfico al juego.
La primera versión de ADIDAS POWER SOCCER supuso uno de los grandes éxitos de PSYGNOSIS. Desde entonces las dos versiones posteriores de este título se han limitado a realizar pequeñas mejoras técnicas y a la incorporación de nuevas opciones, manteniendo casi inalterado el apartado gráfico. Sin embargo, con la cuarta parte rompe con esta tendencia incluyendo gráficos renovados. A diferencia de lo que suele ocurrir en los títulos lanzados cerca de un mundial, en los que sólo aparecen selecciones nacionales, en este caso también aparecen clubes. Hay que mencionar que en esta ocasión desaparecen los comentarios de **José Angel de la Casa**, aunque sí existe un comentarista en español. Una de las novedades más significativas es la aparición de todo tipo de competiciones, incluyendo la **Copa Libertadores** y la **Copa América**. En la presentación, la *intro* hace referencia a la llamada de los jugadores a la selección, mientras que el aspecto más destacado es la reproducción íntegra de diferentes anuncios de ADIDAS. En éstos puede verse a grandes estrellas del firmamento futbolístico mundial promocionando la famosa marca deportiva.

CHIP & CE







Después de tres versiones con escasos cambios en el aspecto técnico, la cuarta entrega de la saga incluye nuevos gráficos.





UNIFORMES *El diseño de los uniformes es muy detallado. En las repeticiones puede apreciarse hasta la publicidad en las camisetas.*





SUPER NUEVO

WORLD LEAGUE SOCCER '98

En la línea deportiva

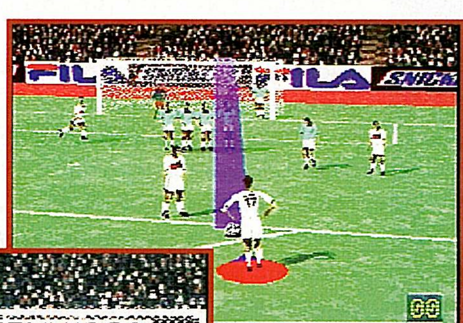
EIDOS

Eidos

CD ROM — REINO UNIDO

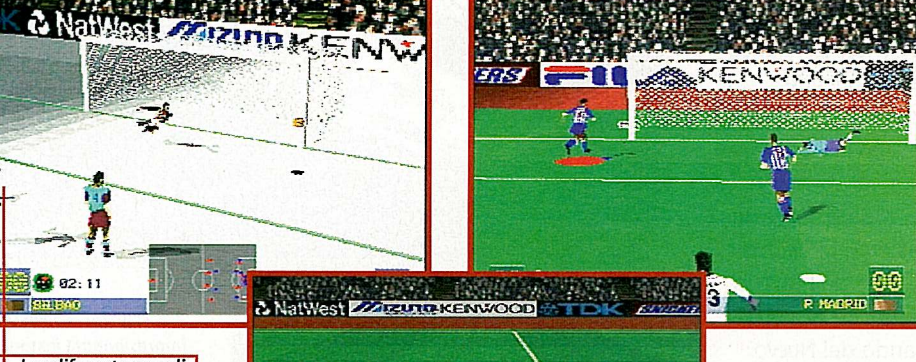
EIDOS busca un sitio en el género deportivo con un simulador de fútbol que continúa la línea iniciada con WORLD LEAGUE BASKETBALL. La sobriedad en menús y presentaciones se contrapone a la lograda animación de los jugadores. Aunque todavía no ha aparecido en nuestro mercado, EIDOS inició una nueva etapa en los simuladores deportivos con WORLD LEAGUE BASKETBALL. Parece que el interés en este tipo de juegos sigue patente, presentando un nuevo juego dentro de su línea deportiva aunque esta vez centrado en el fútbol. **WORLD LEAGUE SOCCER** está aún en proceso de finalización, pero la *beta* a la que ha tenido acceso esta redacción deja entrever que, a no ser que cambien mucho las cosas, el compacto presenta una gran sobriedad en lo referente a la presentación. En cuanto al apartado técnico, destaca la animación de los jugadores, ya que tanto sus movimientos como los desplazamientos del balón están muy conseguidos. Por lo que respecta a las opciones, se recogen tanto selecciones nacionales como equipos, incluyendo nombres de jugadores similares a los reales, aunque con alguna modificación. Un editor y las clásicas competiciones completan un programa que promete jugabilidad, y que se confirmará cuando aparezca la versión final.

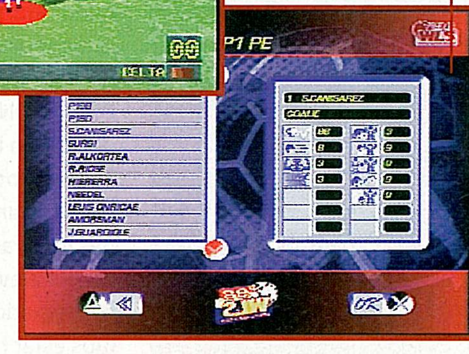
CHIP & CE



JUGABILIDAD

Es lo que prima en este juego. Divertir y entretener es el principal objetivo.







Las diferentes condiciones climáticas son uno de los aspectos reflejados en este simulador futbolístico.



Después del baloncesto, EIDOS continúa su línea deportiva con un compacto dedicado al mundo del fútbol.



*Sin la espectacularidad de otros títulos en la presentación, **WORLD LEAGUE SOCCER** destaca por su jugabilidad. De todas formas, es necesario esperar el resultado final.*

Repeticiones

La variedad de repeticiones mediante una cámara totalmente móvil permite recoger imágenes realmente espectaculares, que demuestra la belleza plástica de este deporte.







1 *La espectacularidad de los remates de cabeza en plancha queda patente en esta imagen.*

2 *El juego duro también está presente. En este caso el atacante se libra por los pelos.*

3 *En las repeticiones, además de jugadas espectaculares, puede verse el entorno de los estadios.*

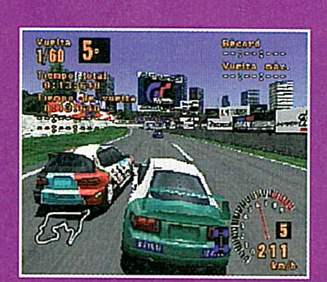
La FUERZA de lo auténtico





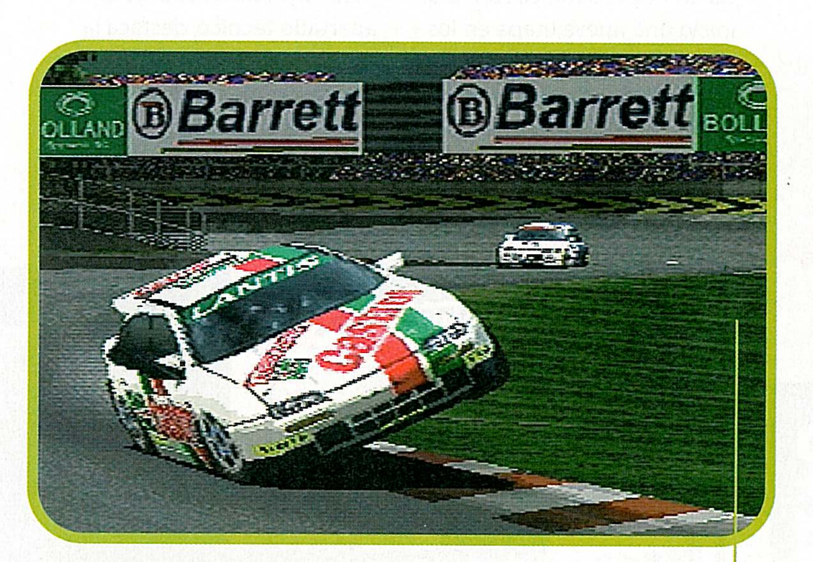
SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SCE
PROGRAMADOR	POLYPHONY DIG. INC.



Los **aficionados** a los juegos de coches esperábamos a Gran Turismo con la misma **ansiedad** con la que muchos esperan a Tekken 3. En ambos casos, nadie en su sano juicio podrá salir **defraudado**.

Sin ambición no hay posibilidad de progreso. Buscar por sistema lo que para el resto es imposible, es una buena forma de llegar siempre más lejos que ellos. Podríamos seguir diciendo chorradas por el estilo durante un buen rato, pero creemos que éstas serán suficientes para excusar a los programadores de POLYPHONY por no haber introducido en la versión final de **Gran Turismo** todos los cambios que en su día anunciaron. Sus pretensiones innovadoras eran tan sumamente elevadas que, de haberlo conseguido, ahora casi deberíamos estar hablando del Nuevo Gran Turismo o Gran Turismo Resto del Mundo. Lo explicaremos. Como sabréis por los reportajes ya publicados en esta revista, la versión japonesa de **Gran Turismo** contaba con la mayoría de escu-



*Aquí podéis ver una impresionante instantánea tomada de las fantásticas repeticiones de **Gran Turismo**. No se trata de algo casual o fortuito. Cada carrera os brindará un motón de momentos tan intensos como éste.*

VALORACION

Con GRAN TURISMO, SONY pone el listón a un nivel tan alto que uno empieza a desconfiar de dónde se encuentra el límite de PSX. Con los cambios efectuados, sobre todo con el aumento de velocidad, la versión PAL de GRAN TURISMO pierde buena parte de la frialdad que muchos veían en la entrega nipona y se pone a la cabeza del género con un 80% más de coches, el doble de torneos y muchos más circuitos que cualquier juego conocido.



Esta imagen pertenece a un CD facilitado por SONY, pero en la intro del juego podréis comprobar que la calidad de vídeo de PSX es casi la misma.

GRAN TURISMO

CONDUCCION

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	TORNEOS
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD

Licencias



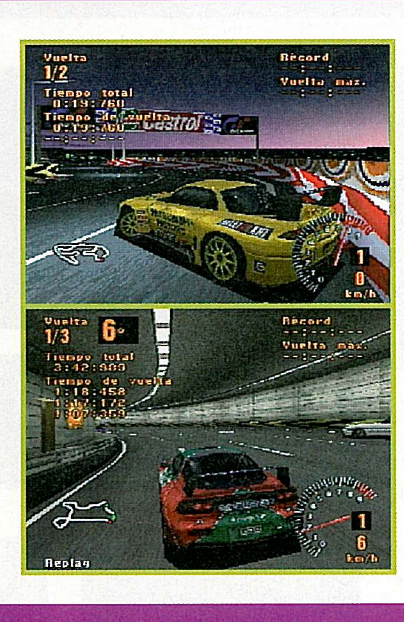
Están encuadradas dentro del modo *Gran Turismo* y son un completo conjunto de pruebas con las que deberemos demostrar nuestras dotes de piloto. El grueso de estos exámenes se basa en el tiempo, pero también hay algunas en que la habilidad cuenta casi tanto como el cronómetro. Lo mejor es empezar nuestra partida por aquí ya que, tarde o temprano, deberemos sacarnos las licencias para las grandes competiciones nacionales e internacionales. Ya habrá tiempo para ganar dinero.

En las pruebas deberemos examinarnos utilizando una gran cantidad de coches. Cada uno requiere su propio pilotaje y más de uno os creará serias dificultades.





En otros juegos de coches el tema del idioma no tiene mucha importancia, pero en ***Gran Turismo*** *es casi primordial para entender con facilidad las explicaciones técnicas para ajustar nuestro vehículo.*



derías niponas, y con algunas europeas y estadounidenses. En el modo *Gran Turismo*, las marcas japonesas contaban, además de con los últimos modelos de estos años, con un mercado de segunda mano con gran cantidad de vehículos a unos precios más económicos. Este grupo de coches suponían un 70% de los presentes en el juego. Por ello, los programadores pensaron cambiar en la versión europea algunas marcas niponas por otras locales con modelos más familiares y su propio mercadillo de segunda mano. Bueno, pues por problemas de tiempo, estos cambios finalmente no

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
96 — Uno de los mejores trabajos gráficos que uno puede ver en PlayStation. Realismo casi absoluto, cientos de coches, extraordinarios decorados y una factura técnica impresionante le convierten en el más completo de PSX.	93 — Otro de los apartados donde encontraremos importantes diferencias. Se han incorporado unos cuantos temas cañeros. Por cierto, aunque The Scope dice que sólo se le parece, creo que uno estaba en Road Rash.	93 — Casi a la misma altura que el apartado gráfico, y un buen acompañamiento para el espectáculo que veremos. Lo único que podemos criticarle es que el sonido de los choques es algo soso. Casi parecen golpes de aparcamiento.	95 — La oferta lúdica es alucinante. Varios modos de juego muy completos que pueden entretenernos durante mucho tiempo, unas pruebas de carné realmente ajustadas en dificultad y una opción para dos jugadores muy lograda.	96



+ Tan real que necesitarás carnet de conducir para jugarlo.
- Que al final no podamos disfrutar de un número mayor de marcas europeas.

Modo GT



Para explicar una mínima parte de lo que os encontraréis en este modo, necesitaríamos otras 5 páginas. Cientos de vehículos, decenas de circuitos, decenas de competiciones, veintitantas pruebas de carné, circuitos de pruebas, túnel de lavado y otras mil cosas os esperan.





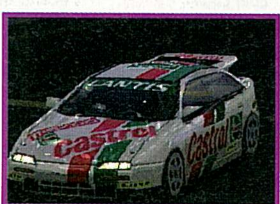
podremos verlos y tendremos que contentarnos con acceder directamente a algunas de estas marcas sólo en el modo *arcade*.

Lo que sí han cambiado en **Gran Turismo**, además del tema del idioma, son aspectos tan interesantes como la velocidad del juego que, en esta versión *pal*, será un 25% más rápido. Esta cifra que para algunos puede sonar a poco supone, en realidad, un dato de enorme importancia al dotar al juego de un dinamismo en la conducción similar al de un gran *arcade*. Aunque no fuera como para rasgarse las vestiduras, es cierto que al pilotaje de la versión japonesa le faltaba un poquito de intensi-



Con esta toma, que variará también según la que tengáis en ese momento, podréis observar los movimientos de los contrarios. En la recta de meta será de una gran ayuda para entorpecer a vuestros rivales.







dad y nervio, sobre todo cuando manejábamos cohes de escasa cilindrada. En **Gran Turismo** os aseguramos que más de uno podrá llegar a sentir incluso vértigo. Ese es el gran acierto de esta reprogramación y, sin duda, el aspecto que más ha influido en el aumento de su ya considerable jugabilidad.

En otros juegos del género, cuando hablamos de jugabilidad, bastaba con hacer un balance de su manejabilidad, grado de dificultad, número de modos, la cantidad de coches y circuitos. Con ese criterio, **Gran Turismo** sería el número uno indiscutible pero, gracias a algunos elementos, merecería que se creara una categoría especial. Por ejemplo, se trata del juego que mejor ha sabido reflejar las diferencias de pilotaje entre los coches, y ese hecho dice mucho en un programa que cuenta con cientos de vehículos y miles de combinaciones. Los únicos detalles que impiden que digamos que **Gran Turismo** es el programa más perfecto del mercado en la recreación de la realidad







Un consejo, que puede parecer una tontería, es empezar a competir con los coches pequeños. Aunque los prepares, correrán menos que el resto, pero por su manejabilidad, recuperaréis tiempo si hay muchas curvas.

Modo Arcade



Este modo es en sí ya un juego completo. Es una buena opción si al principio no queréis complicaros en un modo tan extenso como el *GT*. Tendréis la posibilidad de elegir entre varios modelos de unas cuantas marcas, hay circuitos ocultos y cuenta con un excelente modo para dos jugadores simultáneos.



Dual Shock



Esto es lo que se dice un mando con buenas vibraciones. Se llama *Dual Shock* y saldrá a la venta el mismo día que lo haga **Gran Turismo**, es decir, entre los días 10 y 15 de este mes. Su precio rondará las 5.500 pesetas y poco a poco irán apareciendo en el mercado otros títulos compatibles como Tekken 3 o Dead or Alive.

son la ausencia de vuelcos y que no hayan mejorado los golpes y sus efectos. Dejando a un lado estas cosillas, que jamás podrían ensombrecer el fantástico trabajo realizado, preparaos para disfrutar del simulador con los mejores y más variados modos de juego. La mayoría de los programas se quedan en su modalidad *arcade*, y muy pocos tienen el ingenio de estructurar la opción **Gran Turismo** con unos elementos tan diversos y que den tantas posibilidades de jugarse según queramos.

Cambiando de tercio, y aunque deberíamos hablar de las licencias dentro del modo *Gran Turismo*, hemos querido dejar aparte el tema del carné. Estas 24 pruebas que dan acceso a los grandes torneos están tan bien diseñadas y exigen tanto, que son la escuela perfecta para salir bien parados en todo lo que vendrá después. Las tres





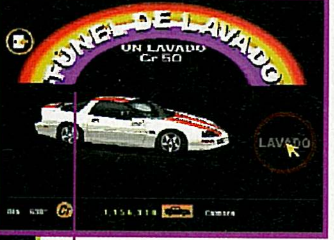








En la versión europea disfrutaréis de una nueva banda sonora, cañera y acorde con los gustos occidentales.



*Para muchos será una chorrada (para **Chip&Ce** lo es incluso en la vida real), pero podréis lavar vuestro coche en este túnel.*





No podréis volcar vuestro vehículo... Pero no será por falta de velocidad o de ocasiones.

categorías (B, A y A Internacional) en su mayoría, son un resumen de gran parte de las situaciones pero con unos tiempos que no dejan mucho espacio a los errores. Si sois de los que se pican con este tipo pruebas, os aseguramos que viviréis momentos inolvidables. Resumiendo, aunque siempre encontraremos alguien que discrepe, el género más competitivo de ***PlayStation*** ha encontrado en **Gran Turismo** el programa con todos los ingredientes para ser el número uno. Esperemos que el nuevo monarca obligue al resto de candidatos a realizar semejantes esfuerzos y a lograr semejantes resultados. Algo bastante complicado.

DE LUCAR

Dual Shock.
Siente el poder en tus manos.

Consulta cualquier duda que tengas en el teléfono

902 102 102

www.playstation-europe.com

Dual Shock. El mando analógico con dos motores vibrantes que incorpora el sentido del tacto a tus juegos. Un mando que te hará sentir toda la emoción del juego de coches más real de la historia: Gran Turismo. Que te hará vibrar con los nuevos lanzamientos de PlayStation. Y que además, en su modo digital es compatible con todos los demás juegos. Dual Shock de PlayStation. Para echarse a temblar.



Todo el **PODER** en tus **MANOS**

"" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

TBWA



Ganbare, mi tía, mi «mare»



Mystical Ninja: Starring Goemon

Tras cinco años de ausencia en Occidente, uno de los personajes más *queridos* del universo KONAMI regresa a Europa con un sensacional cartucho de *128* megas para *N64* que combina la aventura con las plataformas.

El siete de Agosto de 1997 veía la luz en tierras japonesas GANBARE GOEMON: NEO MOMOYAMA BAKUFU NO ODORI, primer cartucho de ***N64*** en alcanzar la cifra de 128 *megas* y tercer título de plataformas en aparecer para la máquina de NINTENDO, tras SUPER MARIO 64 y DORAEMON. Desde el preciso momento de su lanzamiento surgieron los rumores sobre su posible o no comercialización en Occidente, tras el estruendoso fracaso en el mercado **USA** del primer GOEMON de ***SNES***. La confirmación llegaría meses más tarde a manos de la propia KONAMI, que en el pasado **ECTS** anunció el lanzamiento en **Europa** del que ellos mismos denominaban como «el más serio rival de MARIO 64». Por una vez, la historia acaba con un final feliz, y todos vamos a tener la posibilidad de disfrutar de uno de los mejores juegos producidos hasta el momento en ***NINTENDO 64***. Cualquiera que haya tenido la oportunidad y la fortuna de echar una partida a alguna de las numerosas entregas de GANBARE GOEMON para ***SNES/SUPER FAMICOM*** conoce perfectamente los motivos del éxito de la saga: humor, jugabilidad a prueba de obuses, humor, gráficos sensacionales, más humor y sobre todo una combinación perfecta entre aventura y plataformas, capaz de enganchar al jugador por horas, días, semanas... **MYSTICAL NINJA: STARRING GOEMON** (que es el nombre que ha recibido en **Europa**) no es una excepción, y supone el gran salto de la saga desde las 2D hacia impresionantes mundos tridimensionales, como sólo ***N64*** sabe generar. La programación del juego ha corrido a cargo de KCE OSAKA, la cual ha querido mantener desde un principio las señas de identidad de los GOEMON anteriores, pero adentrándolas en el

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KCE OSAKA



VALORACION

Para un fan incondicional de la saga Goemon como yo, la noticia de su llegada a Europa supone todo un sueño hecho realidad. Tras sufrir estoicamente los textos en japonés de tres entregas para SUPER FAMICOM y una de PSX, GOEMON y sus colegas vuelven a hablar en inglés, dando forma a uno de los mejores juegos de N64 de cuantos han aparecido hasta el momento (para mí sólo superado por S.MARIO 64 y GOLDENEYE y empata a los puntos con LYLAT WARS). Es divertido, largo, jugable, te partes el estómago a carcajadas con los diálogos... Lo único que es de temer es el precio, aunque viendo los 128 megas del cartucho, estoy seguro de que no te arrepentirás de comprártelo.



M. NINJA: STARRING GOEMON

AVENTURA/PLATAFORMAS

Megas	128
Jugadores	1
Vidas	3
Horas de juego	15-18
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

Ebisumaru

Armado de un codillo de cerdo que transforma a los enemigos en alimento, el inseparable compadre de Goemon pone el contrapunto humorístico a los serios Yae y Sasuke. Además, su Polaroid de madera de almendro es útil para hacer visibles a los fantasmas de Mt. Fear, así como para descubrir plataformas ocultas. Gracias al poder *Mini-Ebisu* puede reducir su tamaño y acceder por pequeñas puertas y rendijas.



universo de las tres dimensiones. Tiendas, moteles (en los que grabar la partida y recuperar las energías) y enemigos poseen ahora altura, anchura y profundidad, dando forma al **Japón** medieval más anacrónico y divertido que han visto los siglos. En pleno periodo Edo, unos extraterrestres llegan a tierras niponas con la intención de convertir Ooedo en una pista de baile. Han secuestrado a todos los niños para convertirlos en su cuerpo de baile (ríete tú del ballet de **José Luis Moreno**) y su jefe destaca entre todos los demás, no sólo por su extravagante indumentaria, sino por confundir constantemente los nombres de Goemon y Ebisumaru (los llama Antonio y Fernández). Esto, unido a la aparición de un vidente un tanto





Goemon

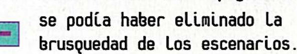
La estrella de MYSTICAL NINJA mantiene en *NINTENDO 64* el armamento que le hizo famoso en las entregas *SUPER FAMICOM*: Pipa, Pipa Extensible y Doblones en Llamas. La innovación reside en su poder especial, denominado *Sudden Impact*, con el que Goemon adopta el *look* de un Super Saiyan de Dragon Ball para mover gigantescas cajas con extrema chulería. Temblad transportistas... llega Goemon.





GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
91	95	90	95	95
El excelente grado de detalle de los escenarios se desluce un poco debido a la ligera brusquedad con que discurren por la pantalla. Poca cosa si lo comparamos con la excelente animación de personajes y final bosses.	Buena parte de los 128 megas del cartucho original se van en las dos jocosas canciones que abren el juego y las fases de Impact, y que milagrosamente conservan intacta la letra japonesa, con subtítulos en inglés.	Y si la voz del cantante japonés permanece en su idioma original, lo mismo se puede decir de las voces del juego. No son muchas, pero están a la altura de calidad del resto del juego... que no es precisamente poca.	KONAMI ha sabido conjugar a la perfección plataformas y aventura, dando forma al mejor y más divertido juego de plataformas para N64 desde SUPER MARIO 64. Tienes ante ti más de quince horas de jugabilidad, adicción y risas.	+ La intro de Impact y el numero musical final son impagables. – Se podía haber eliminado la brusquedad de los escenarios.





amanerado llamado Plasma, los andares de Ebisumaru y el combate contra bestias mecánicas de madera de la escuela **Mazinger Z**, pueden daros una idea del tono humorístico en el que discurre en todo momento **MYSTICAL NINJA**. Con fuertes elementos de aventura, que hacen más que imprescindible el diálogo con los habitantes de las ciudades, y principalmente una mecánica de plataformas 3D al más puro estilo SUPER MARIO 64, **MYSTICAL NINJA** ofrece unos gráficos absolutamente detallistas y repletos de colorido, a los que tan sólo se les puede achacar la brusquedad con que discurren en pantalla algunos escenarios. Un problema que ya mencionamos en su día cuando llegó hasta nosotros la versión japonesa, y que esperábamos se hubiese solventado en la entrega *PAL*. No ha sido así, es una lástima, pero al menos tenemos que agradecer de corazón a KONAMI EUROPA que no haya decidido bajar el número de megas del cartucho para abaratar costes (como se rumoreó en un principio), con lo que se habría eliminado de un tajo buena parte del juego en su paso al formato europeo. El grado de fidelidad respecto al original llega a tales extremos que KONAMI incluso ha dejado intactas todas las canciones del

Yae

Enviada por el gobierno, esta ninja de verde melena y raudos movimientos vuelve a compartir cartel con los impresentables Goemon y Cía, a los que se unirá en Zazen Town. Además de la Katana y el Bamboo Bazooka, Yae cuenta con una flauta (que deberás conseguir antes) con que reclamar los servicios del dragón Cipriano, el cual te trasladará a cualquier punto ya visitado de **Japón**. Y hay más: el poder *Mermaid* la transforma en una sirena con la que bucear en las aguas de Mt. Fear.







Sasuke

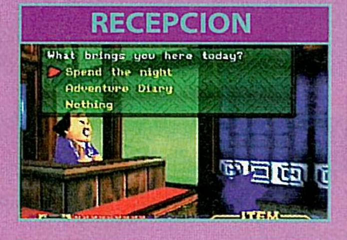
Chiquito pero matón. Así se puede definir al cuarto componente del grupo, al que sólo podrás acceder tras recoger en dos sitios, que nos os vamos a desvelar, las baterías que lo alimentan. Además de los *shurikens* normales, los de poder congelante (capaces de enfriar plataformas al rojo vivo) y bombas, este pequeño robot dispone del poder *Flying*, que os permitirá acceder a las plataformas más elevadas.



Moteles

Son la llave para grabar la partida en el *Controller Pak*, al tiempo que la manera más rápida de recuperar las energías. Dependiendo de la pasta que quieras gastarte en el alojamiento tendrás a tu disposición una elegante *suite* (con Geishas y todo), una habitación normal o (para los más racas) un cuartucho lamentable.

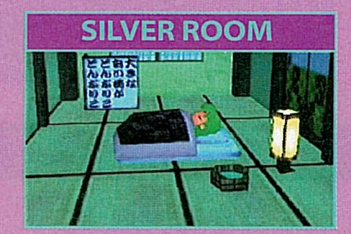
RECEPCION



BRONZE ROOM



SILVER ROOM



GOLD SUITE

La Saga Goemon

El héroe Kabuki de KONAMI no es precisamente un novato en esto de los videojuegos. Podemos encontrar títulos basados en sus aventuras en casi todos los sistemas conocidos, a los que recientemente se ha añadido la entrega ***GB***. Aquí os mostramos imágenes de unos cuantos de ellos, algunos muy poco conocidos.

MSX



1987 - GANBARE GOEMON. Una joya de coleccionistas que sentó junto a las entregas para ***FC***, las bases de la saga.

PLAYSTATION



1996 - GANBARE GOEMON. Su única visita (por ahora) a ***PSX*** se saldó con un juego vistoso pero inferior a lo esperado.

FAMICOM





1990 - GANBARE GOEMON GAIDEN. Desmarcado de las otras dos entregas existentes para ***FC***, éste es el episodio que contiene más elementos *RPG*, tanto en lo referente a la mecánica de los combates como en el mapa. Imágenes por cortesía de **Doc**.

SNES / SUPER FAMICOM





1991 - GANBARE GOEMON. La única entrega que vio la luz en **Europa** y **USA**. Divertido, largo… una pasada.

1993 - GANBARE GOEMON 2. KONAMI dio un giro a la saga para ofrecer una entrega 100% arcade de plataformas.

SUPER FAMICOM





1994 - GANBARE GOEMON 3. Con una mayor carga de aventura que los anteriores, parodia incluso a F. Fantasy VI.

1995 - G. GOEMON BAKU GADANSAATA NATSUTAWAKE. Muy divertido, destaca por desarrollarse en el espacio.

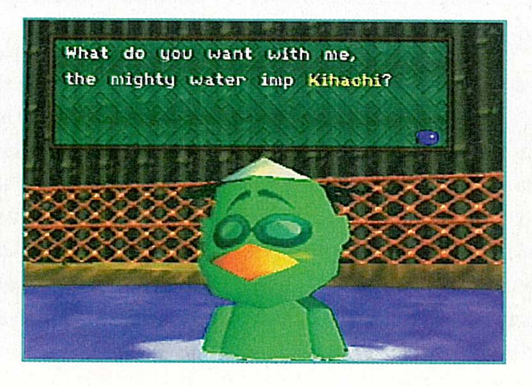






Goemon y su inseparable Ebisumaru han compartido aventuras en mil sistemas, siempre bajo la bandera de la jugabilidad y constantes toques de humor.

juego, limitándose tan sólo a subtitularlas. Todo un detallazo, ya que canciones como la que precede a la aparición del robot Impact, con el sabor de las viejas series de *Mechas* de los años 70 (tipo **Mazinger Z**) sería un crimen doblarlas al inglés. Y es que el sonido es uno de los elementos que más importancia ha recibido por parte de KCE OSAKA, especialmente la música, pegadiza hasta límites insospechados y de una calidad muy encima de lo que se suele escuchar en ***N64***. Pero basta de hablar de datos técnicos, ya que aunque **Mystical Ninja** podría destacar sólo por sus graficos y sonido, el verdadero secreto del juego reside en su endiablada jugabilidad, en ir descubriendo poco a poco nuevos parajes y enemigos, nuevas situaciones y grabarlo todo en *Controller Pak*. En **Mystical Ninja** te esperan inmensos parajes repletos de un colorido y detalle como pocas veces se ha visto en consola, que va desde la playa a la montaña, de heladas estepas hasta ciudades superpobladas. Por ellas deberás



*Este verdoso ser, de nombre Kihachi, guarda la cuarta reliquia, imprescindible para acceder a la nave de los alienígenas bailongos. Es de destacar que además de parecerse físicamente a **De Lúcar**, Kihachi comparte con nuestro compañero algunas aficiones, como devorar grandes pepinos.*

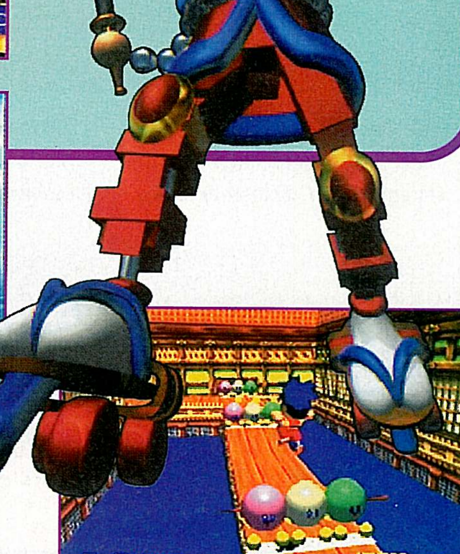


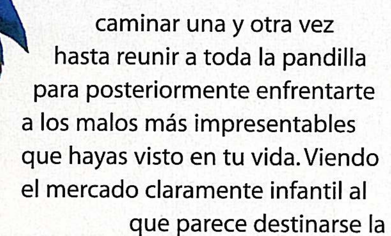
Impact

Desde que hiciera su aparición en el segundo GOEMON de ***SFC***, Impact se ha convertido en un personaje imprescindible dentro de la saga. Esta entrega no sólo no es una excepción, sino que KONAMI ha añadido además una secuencia, al más puro estilo **Mazinger Z** (la canción es impagable), que precede a cada una de las apariciones de este gigantesco Mecha. La aportación de Impact al juego se divide en dos actos: destrucción masiva de fuerzas hostiles y enfrentamiento contra la bestia mecánica de turno.





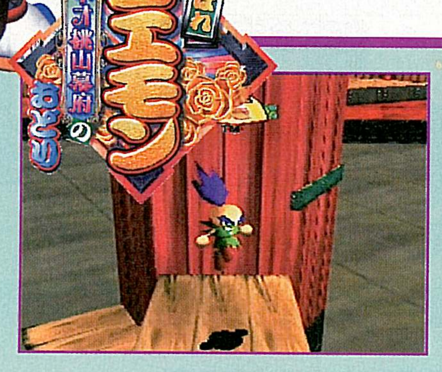




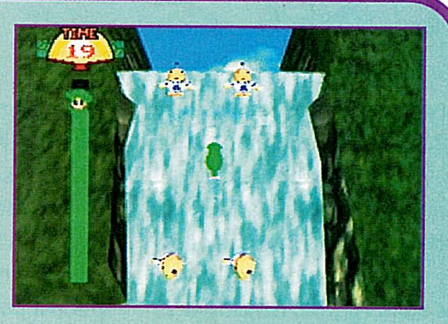
caminar una y otra vez hasta reunir a toda la pandilla para posteriormente enfrentarte a los malos más impresentables que hayas visto en tu vida. Viendo el mercado claramente infantil al que parece destinarse la mayoría de títulos para ***N64***, yo que tú no me perdería un juego como éste, capaz de arrancar una sonrisa al más amargado de los adultos y lo suficientemente largo como para aguantar hasta que ZELDA 64 o SUPER F-ZERO llegue hasta estas tierras. Y un consejo de última hora: aunque en la caja del juego no lo especifique, conecta el *Rumble Pak* en las fases del robot Impact, concretamente en los duelos contra otros brutos mecánicos. Te aseguro que te llevarás una grata sorpresa.

NEMESIS









Subjuegos

Para adquirir los fabulosos poderes especiales de los cuatro personajes, cada uno de ellos deberá antes afrontar un determinado subjuego o entrenamiento, teniendo como enemigos a los Oyakatas. En el caso de Goemon, para conseguir el poder *Sudden Impact* es preciso ir descalabrando con cajas a los Oyakatas antes de que revienten con la calva el globito correspondiente. Ebisumaru debe recoger un determinado número de caramelos al tiempo que esquiva los petardos que lanza el pequeño Manolín, en tanto que Sasuke tan sólo debe ascender de plataforma en plataforma en un tiempo determinado para lograr el poder *Flying*. Yae es otra historia, ya que para convertirse en sirena debe alcanzar antes la cima de una catarata, esquivando de paso a los Oyakatas que caen de lo alto.





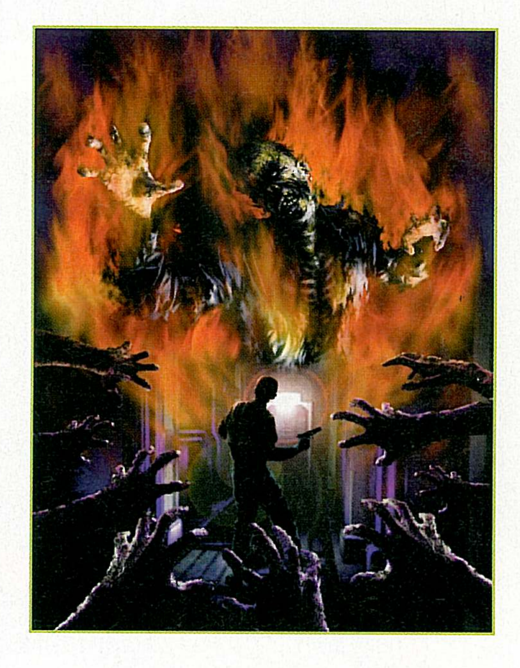
BAB'S CHARLET
Campeón de Francia de SnowBoard 1997,
Campeón Junior del Mundo ISF 1995
Asesor técnico en SNOW RACER 98
SR
SNOW RACER 98
Esquí - Freestyle - Alpine Surf - Modo 2 jugadores.
¡Descarga tu adrenalina!
Distribuido por:
ocean
INFOGRAMES IBERICA
NIDECKER SNOWBOARDS
DYNASTAR SKIS
PlayStation
*Maintenant surfe ! " " and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainement Inc - © 1998 INFOGRAMES MULTIMEDIA
© 1998 PAM Development - Rider : BAB'S Charlet - Photo : Jean-Marc Favre - Distribution exclusive Ecudis.

La Semilla del DIABLO

Resident Evil 2

Como una peste divina, el virus creado por **Umbrella** se ha ido extendiendo por Raccoon City. Sus **habitantes**, transformados en muertos vivientes, vagan por las calles aterrorizando a los pocos **supervivientes** de la catástrofe.

Claire Redfield viaja hasta Raccoon City en busca de su hermano Chris. Su paradero es desconocido desde que abandonó la ciudad para realizar una misión con el grupo S.T.A.R.S. en una mansión perdida en los bosques de la zona. La aparición de la chica no puede resultar más escalofriante. Un joven policía le salva por los pelos de ser devorada por un zombie. Para colmo, cuando ambos están a punto de alcanzar la comisaría, quedan separados por un terrible accidente. Aquí termina la fantástica introducción de **Resident Evil 2**. Los dos personajes cuentan con su propia *intro*, que en realidad es la misma historia pero bajo el punto de vista de Leon en el primer CD y de Claire en el segundo. CAPCOM no sólo ha invertido su tiempo en realizar extraordinarias secuencias en *FMV* para enmarcar los momentos cumbre del juego. La compañía japonesa ha conseguido superar ampliamente los resultados gráficos obtenidos con el primer Resident. El inicio de la aventura te dejará boquiabierto. La reproducción de las llamas del accidente es tan real que sólo falta que el calor invada nuestra habitación a través de la pantalla para sentirte en la piel del protagonista. A partir de este momento, recorriendo calles repletas de zombies, con coches destrozados y edificios grises, tan sólo queda un lugar seguro en la ciudad fantasma, la comisaría. Sin embargo, las cosas toman un cariz dramático en las dependencias policiales y la tensión irá subiendo en intensidad hasta que Leon y Claire desentrañen los siniestros acontecimientos que se han sucedido desde que la compañía Umbrella se instaló



*Los cuervos continúan engrosando las filas de enemigos de **Resident Evil 2**. Su aparición es espectacular, como la de muchas criaturas del juego que harán todo lo posible por atormentarte.*

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN
PROGRAMADOR	CAPCOM

VALORACION

No nos queda más remedio que felicitar a los componentes de CAPCOM. A pesar del retraso que sufrió el juego en su lanzamiento, RESIDENT EVIL 2 se perfila como uno de los principales candidatos a mejor juego del presente año. Gráficos excepcionales, una banda sonora de miedo, una historia cargada de intriga y una jugabilidad impresionante lo confirman sin ninguna duda.

RESIDENT EVIL 2

SURVIVAL HORROR

2 CD ROM

Jugadores	1
Vidas	1
Escenarios	2
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)



LA TRAMA ARGUMENTAL

*El guión de **RE 2** podría servir para cualquier película de terror. Dicen las malas lenguas que los programadores del juego se sirvieron del diario amoroso de **The Punisher** para diseñar a los zombies. Por lo visto en el juego, diríamos que también usaron su álbum familiar.*

La Comisaría

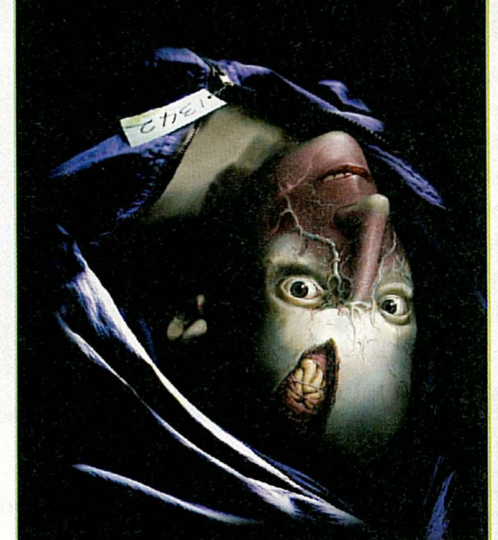


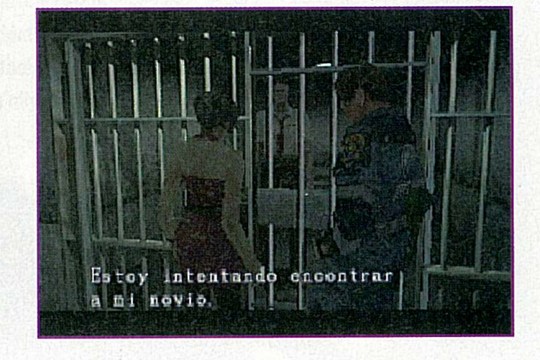
Cuidado con los lickers. Estos seres de aspecto repugnante son los enemigos más temibles y persistentes del juego.

Leon y Claire se dirigen hacia la comisaría de Raccoon City para escapar de las peligrosas calles de la ciudad. Sin embargo, lo que encuentran allí, en vez de tranquilizarles, acaba por llevarles a abandonar las dependencias policiales hacia nuevas zonas. Antes tendrán el primer encuentro con el jefe final.



en las cercanías de la ciudad. La contundencia del guión resulta admirable, sobre todo teniendo en cuenta la mecánica del juego. Tanto Claire como Leon viven dos aventuras distintas y, aunque los hechos transcurren en los mismos lugares, los personajes secundarios tendrán mayor o menor influencia en el desarrollo de la historia. Claire encontrará a Sherry, la hija del creador del G-virus, y Leon a Ada, la novia del responsable de Umbrella en la mansión de la primera parte de Resident Evil. Las dos tienen un papel estelar en determinados momentos de la aventura, en los cuales pasarán a estar controladas por el jugador en zonas inaccesibles a sus compañeros. Pero, sin duda, el mejor ejemplo de la solidez del guión lo





GRAFICOS — 95

un despliegue sin precedentes nos ofrece los escenarios pre-renderizados más alucinantes y realistas del momento. Los efectos de luz, como el resplandor de las llamas y los increíbles jefes finales, encumbran a RE2 a los primeros lugares.

MUSICA — 94

en un juego de este tipo, el apartado musical juega un papel importantísimo. Capcom ha vuelto a demostrar su valía con magistrales composiciones ambientales para el juego y preciosas melodías para los dos finales que incluye.

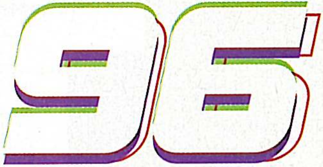
SONIDO FX — 95

para rizar el rizo, Capcom hace un alarde de lo que se puede conseguir en PlayStation en cuestiones de sonido, con un impresionante catálogo de digitalizaciones de cristales rotos, puertas chirriando, aullidos, voces, graznidos, etc.

JUGABILIDAD — 95

aunque un poco más fácil que Resident Evil, el juego es mucho más largo al incluir dos historias diferentes enmarcadas en los mismos escenarios. Además hay dos modos de juego secretos que pueden hacer las delicias de los más exigentes.

GLOBAL



+ la historia, los gráficos, la música... todo.

- que tenga final, porque seguiría jugando durante días.



RESIDENT EVIL 2 está traducido completamente al castellano. Las secuencias en FMV y partes habladas también tendrán subtítulos.

Las alcantarillas, un lugar desagradable pero el único camino posible para escapar de la ciudad infestada de zombies. Ada y Sherry jugarán un papel estelar en esta zona al ser controladas por el jugador. También hay un enfrentamiento contra un enorme cocodrilo que habita los desagües de la ciudad.

Las plantas mutantes del laboratorio, a pesar de ser enemigos lentos, poseen unos largos y peligrosos tentáculos capaces de atrapar a una persona y envenenarla.

encontramos en los vínculos entre los hechos del primer y segundo escenario. Cuando terminas el juego por primera vez se te permite guardar partida. Este fichero es el pasaje para comenzar el avance hacia la parte trasera de la comisaría por un nuevo camino. Esta segunda incursión, aunque en su mayor parte se desarrolla en los mismos escenarios, nos permitirá visitar nuevas zonas y descubrir los incidentes que no quedaron explicados en un primer momento. Aquí hace su aparición Tyrant-103, un nuevo prototipo de la temible arma biológica que atemorizó a los que jugaron con la primera entrega de esta saga. Su aspecto ha cambiado y también sus prestaciones. Ahora es una auténtica bestia que una vez abatida volverá a levantarse y a darte unos sustos de espanto en los lugares más insospechados. Pero no será Tyrant el único encargado de atemorizarte. CAPCOM ha realizado un trabajo magistral a la hora de incluir sorpresas desagradables en el juego. La siniestra atmósfera que se respira en todos los rincones y las lúgubres composiciones mantienen la tensión necesaria para

El Laboratorio







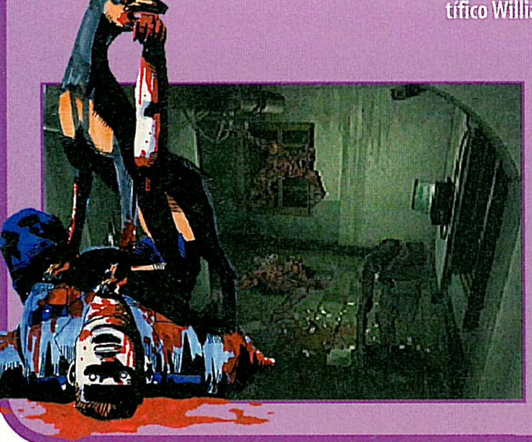


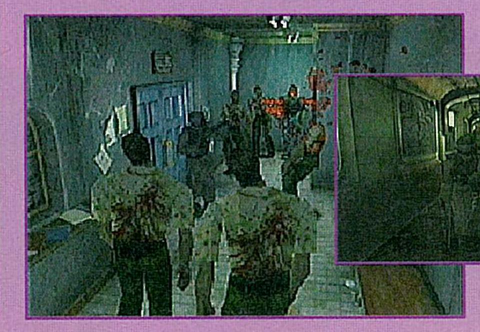
Este personaje secreto sólo cuenta con un cuchillo y tres hierbas para enfrentarse a las bestias del juego.

que saltes de la silla cuando se rompen los cristales de un ventanal, o un ser mutante aparece con un estruendo sobrecogedor del sitio más insospechado. Por otro lado, los enigmas que plantea **RESIDENT EVIL 2** simplemente sirven de apoyo a su argumento y son de una sencillez total. Quizá se deba a que se ha puesto un mayor hincapié en la acción. Muy pocos escenarios están libres de zombies y otras criaturas infestadas por el virus. En lo que se refiere a los jefes finales, sin llegar a ser tan difíciles como Tyrant en RESIDENT EVIL, resultan vistosos y aparecen varias veces durante el juego. Atentos al último enemigo del juego, en el segundo escenario, porque es de película. Lo mismo ocurre con el final del juego, todo un derroche de facultades que se extiende durante unos cinco minutos repletos de nerviosismo, tensión y acción. No es de extrañar que

El Cuarto Superviviente

El cuarto superviviente es un miembro de Umbrella. En este modo secreto del juego tienes que guiar a este personaje por las dependencias de la comisaría hasta el helipuerto. Allí un helicóptero de la compañía le espera para recogerle a él y a la muestra del G-virus que ha recuperado en el laboratorio del científico William Birkin.









Tyrant-103

Un viejo conocido para los que jugaron con el primer RESIDENT. En esta ocasión, el arma biológica definitiva ha sufrido una serie de cambios que lo convierten en un enemigo temible. Las primeras veces que te lo encuentres podrás abatirlo, pero volverá a la vida. Sólo en el enfrentamiento final podrás eliminarle... ¿Pero para siempre?

Obtener un ranking A al finalizar el juego, tanto en el primer como en el segundo escenario, puede reportarte jugosas recompensas, como armas especiales.

RESIDENT EVIL 2 esté arrasando en **Japón** y **Estados Unidos** con más de tres millones de copias vendidas, alcanzando el número uno en ventas el mes de Enero en el mercado americano. Los cinco millones de dólares invertidos en la campaña de publicidad no hubieran servido de nada si no se tratara de una auténtica obra maestra. Y **Resident Evil 2** lo ha demostrado con creces. Pero la mejor noticia para todos es que el juego, como podéis comprobar en las pantallas, se ha traducido íntegramente al castellano, incluyendo subtítulos para las secuencias en *FMV* y las escenas habladas, gracias al gran trabajo de VIRGIN y **Fco. Javier «Mapero» Rodríguez**.

R. DREAMER

William Birkin

Este es el responsable de la creación del G-virus, un compuesto que se ha utilizado en seres humanos y animales para obtener armas biológicas. Por desgracia, este científico cae víctima de su propio virus y se convertirá en una auténtica pesadilla para los protagonistas a lo largo del juego. Tras sufrir varias transformaciones que le van fortaleciendo, sufrirá un metamorfosis espectacular como jefe final de **RE2**.



DIVER tienda
CATÁLOGO web INTERNET
http://www.divertiendas.com
TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:
CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACEN:
TELEFONO: 95261 25 44 Fax: 95228 08 50
2º ANIVERSARIO
ALCALÁ HENARES
918893890
Marqués de Alonso Martínez, 9
ALCALÁ HENARES (MADRID)
ALGECIRAS
956669856
Castelar, 53 / ALGECIRAS (CÁDIZ)
ALICANTE NUEVA APERTURA
965230210
Calvo Sotelo, 5
AXARQUÍA ZONA JOVEN
952507686
Camino de Málaga, 10 Centro Comercial
Zona Joven/ VELEZ MÁLAGA
CARTAGENA
968121678
Paseo Alfonso XIII, 66 / CARTAGENA
CÓRDOBA
957490262
Valdés Leal, 1 / CÓRDOBA
CASABLANCA
952297697
Avda. Juan Sebastian Elcano, 156 / MÁLAGA
CIUDAD REAL
926253336 CAMBIO DOMICILIO
Altagracia, 30 / CIUDAD REAL
DIABLITO
952440671
Av. Constitución, s/n Edf. Gavilán
ARROYO DE LA MIEL (Málaga)
EL TORCAL
952355406
José Palanca, 1 Urb. El Torcal / MÁLAGA
ELCHE NUEVA APERTURA
965434351
Vicente Blasco Ibañez, 75 A.C.
FRANJU
952297500
A.Carrillo de Albornoz, 6 / MÁLAGA
FUENGIROLA
952474574
Juan Gómez Juanito, 7 / FUENGIROLA (MALAGA)
GIJÓN NUEVA APERTURA
San José, 35 Bajo/Junto a Pryca (Gijón)
GRANADA
958294007
Emperatriz Eugenia, 24 / GRANADA
GUADALAJARA
949264609
Constitución, 13 /
AZUQUECA HENARES (GUADALAJARA)
HUELVA
959240981
Ginés Martín, 7 / HUELVA
LA CORUÑA
981240123
San Jaime, 30 / LA CORUÑA
LA LÍNEA
956768946
Clavel, 43 / LA LÍNEA (CÁDIZ)
LOGROÑO
941221008
Pepe Maguregui, 2 (Entr. c/ Huesca) / LOGROÑO
MARBELLA
952861100
Jacinto Benamente,11/MARBELLA (MÁLAGA)
MAVI 1
952347058
Paseo de los Tilos, 39 / MÁLAGA
PAMPLONA NUEVA APERTURA
Sancho Ramirez, 15
RONDA
952870880
José María Castelló, S/N / RONDA (MÁLAGA)
SANTUTXU
944734715
Trv. Iturriaga, 4 / SANTUTXU (BILBAO)
TERRASSA CAMBIO DOMICILIO
937883556
Iscle Soler, 9 Local 4 / TERRASSA (BARCELONA)
TOMELLOSO
926506604
Pintor López Torres, 19 / TOMELLOSO (C. REAL)
VIGO
986241870
Médico José Mato, 3 Avenida Florida / VIGO
VENTAS EN CD - ROM
SERVICIO A DOMICILIO
NINTENDO 64 + CONTROL
27.900
GAME BOY POCKET ROSA
8.990
QUAQUE
10.990
YOSHI STORY
8.490
FORSAKEN
12.490
RESIDENT EVIL 2
8.990
LUCKY LUKE
7.490
GRAN TURISMO
7.490
FORSAKEN
7.490
NBA FASTBREAK 98
6.490
*LAS PROMOCIONES Y OFERTAS SON VÁLIDAS HASTA EL 25 DE MAYO DE 1.998
*PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO



Que ni «BORDAO»

Con Nintendo siempre tendremos *asegurado* excelentes juegos de plataformas, aunque en determinadas ocasiones no todo resulte como se habría deseado. Yoshi's Story va *dirigido* a un público *infantil*, algo que puede haber repercutido en el resultado final.

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	NINTENDO



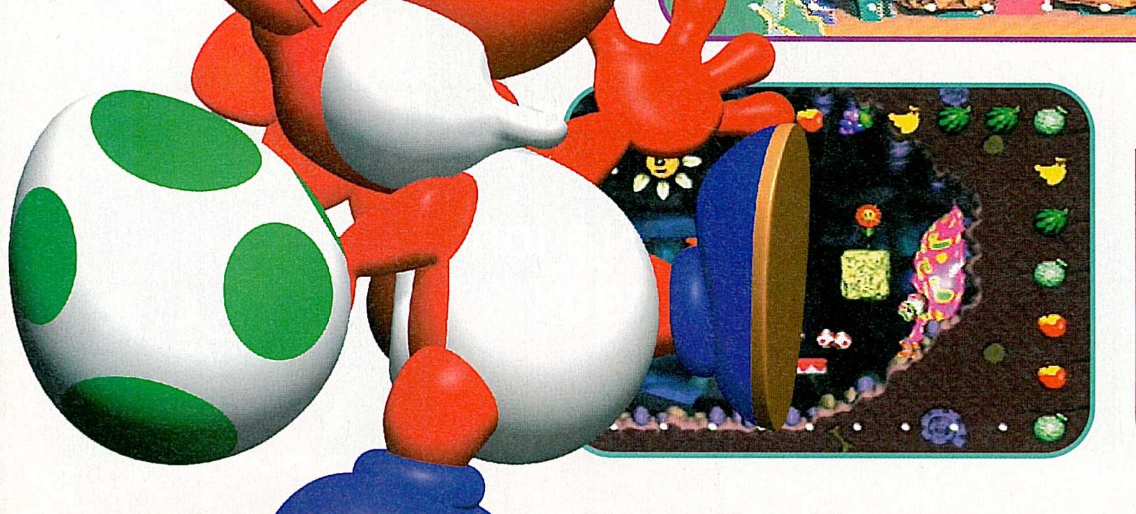
VALORACION

● YOSHI´S puede defraudar un pelín a aquellos que tienen en los MARIO y compañía su ideal de juego. YOSHI´S cuenta con ese toque de sencillez que le convierte en el objetivo ideal para usuario algo más jovencillos.

Shigeru Miyamoto ha estado inmerso en proyectos mucho más fascinantes que este **Yoshi's Story**, y quizá por ello en este juego aparece únicamente como supervisor. La ausencia de la mano del genio creador de los mejores plataformas de la historia se tiene que notar, y de hecho se nota, pues a **Yoshi´s Story** le falta ese «algo» que le lleve a convertirse en un juego inolvidable. El sistema de juego ha variado notablemente, aunque sólo en ciertos aspectos. Mientras que el desarrollo dentro de los niveles es el mismo de siempre, a la hora de afrontar la aventura nuestra mentalidad tendrá que adaptarse a las nuevas circunstancias. Para entender cómo funciona es necesario imaginar una cuadrícula de seis mundos por cuatro niveles dentro de cada uno. Sólo es necesario superar un nivel de cada mundo para pasar al siguiente, de lo cual se extraen dos conclusiones: uno, acabarse el juego nos puede llevar menos de dos horas; y dos, no todo es tan trágico, pues existen 44 caminos diferentes que seguir, o lo que es lo mismo, 256 formas de acabar el juego. Tampoco es necesario llegar al final de cada nivel para pasar de mundo, pues para este fin lo único que debemos hacer es recoger

CORAZONES

El número de corazones que recojamos (uno, dos o tres) marcará los niveles del siguiente mundo a los que podremos acceder. Por ejemplo, para entrar en el cuarto nivel, será necesario encontrar tres de ellos.



YOSHI´S STORY

PLATAFORMAS

Megas	128
Jugadores	1
Vidas	6
Fases	24 NIVELES (6 MUNDOS)
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	SI

¿2D ó 3D?

La flexibilidad de algunos elementos que aparecen en pantalla se ha logrado al mezclar técnicas de 2D con 3D. Algunos son simples *sprites* que escalan y rotan, pero otros, algo más complejos, son verdaderas (y flexibles) mallas 3D.







MUNDOS *En cada nueva aventura se podrán elegir diferentes caminos por los que continuar. En el modo Trial se muestran los niveles que ya hemos visitado y completado.*

Final bosses de puro chiste



30 frutas de las que hay repartidas en cada nivel. Gráficamente, **Yoshi's Story** presenta un entorno lleno de colorido y simpatía, sobre el que sus programadores han mezclado fondos en 2D y algo de 3D. Gracias a esto último se consigue dotar de una flexibilidad extraordinaria a cada uno de los personajes del juego, lo que ha permitido diseñar *final bosses* de aspecto delirante. Los fondos son simplemente asombrosos, con detalles gráficos nunca vistos hasta ahora, y capaces de recrear, con total perfección, cualquier tipo de material. La madera, el plástico, la tela vaquera, y sobre todo los bordados de alguno de los niveles. De ahí que este **Yoshi's Story** nos obligue a buscar nuevos y preciosos lugares que nos dejarán con la boca abierta. La

GRAFICOS 93

Está repleto de enormes efectos gráficos (como el del agua en la jungla) y unos fondos muy detallados. Muchos de los enemigos son impresionantes, aunque también es cierto que algunos escenarios son un poco sobrios.

MUSICA 94

Durante el juego las melodías no nos llamarán en exceso la atención (merece la pena que se la presteis), pero sí lo harán tanto la melodía inicial como la colosal de la pantalla de selección de nivel.

SONIDO FX 94

Si divertidas son las melodías, los efectos de sonido son aún mejores. Aunque Yoshi cuenta con un extenso catálogo de expresiones, los demás enemigos y elementos de cada nivel no se quedan cortos. De lo mejorcito.

JUGABILIDAD 90

No poder grabar la partida (a no ser que pulsemos RESET durante el juego) y tener que empezar de nuevo cada dos por tres se hace un poco pesado. Al menos está repleto de secretos y lugares por descubrir, algo afín a estos juegos.

GLOBAL



\+ Técnicamente es lo mejor que hemos visto en plataformas.

\- No se han complicado en exceso con el sistema de juego.

Gráficos

Es una auténtica maravilla moverse por los diferentes mundos de Yoshi's Story. Esta es sólo una pequeña muestra de los impresionantes gráficos que se dan cita en este cartucho de 128 *megas*, un prodigio de colorido y originalidad.

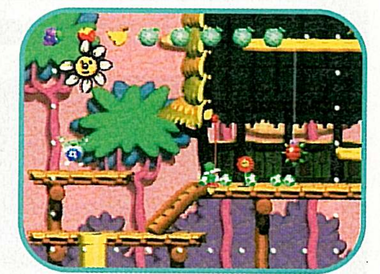












banda sonora es de lo más divertido que hemos escuchado en años, con mención especial para las músicas de introducción y «entre-niveles», capaces de hacer carcajear al más rancio. Lo peor, sin duda, es tener que volver a comenzar cada vez que perdemos las seis vidas (o Yoshis), así como lo corto y sencillo que puede llegar a ser el juego. Por eso, es muy posible que decepcione a aquellos que buscan una alternativa a Super Mario World o Yoshi's Island (a S. Mario 64 lo dejamos aparte). Quizás les sepa a poco. No hay mejor juego para el chavalín de la casa.

J. C. MAYERICK

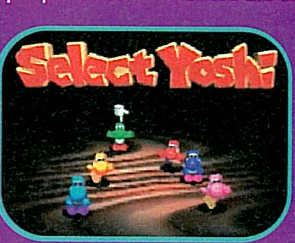






6 Yoshis 6

Durante el juego contamos con seis vidas que vienen representadas como Yoshis de diferentes colores. Cada vez que perdamos uno de ellos habrá que elegir a otro, y así hasta que termine la partida. Es posible recuperar alguno de los Yoshis perdidos recogiendo cierto personaje fantasmal y conseguir nuevos Yoshis de otros colores. Con ello se aleja un pelín del desarrollo tradicional de los plataformas de NINTENDO, pero en cualquier caso, no es un mal sistema.







Ahora puedes recibir la nueva revista SUPER JUEGOS durante un año (12 números) con un descuento del 20% sobre el precio de portada.
SUSCRIBETE
SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS • SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS • SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS
SUPERJUEGOS
SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS • SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS • SUSCRIBETE A SUPERJUEG
Sí, deseo suscribirme por un año (12 números) a SUPER JUEGOS al precio de 3.790 ptas., que incluye un descuento del 20% sobre portada.
APELLIDOS: .... NOMBRE: ....
DIRECCION: ....
POBLACION: .... C. P.: ....
PROVINCIA: .... TELEFONO: ....
Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 97 80
FORMA DE PAGO
❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/O'Donnell, 12. 28001 Madrid.
❑ Giro Postal nº ________ , indicando en el apartado "TEXTO": suscripción Superjuegos.
❑ Tarjeta de Crédito (excepto Red 6000)
Nº ____ / ____ / ____ / ____
Fecha caducidad ____ / ____ Firma:
Precios extranjero por vía aérea:
Europa: 10.330 ptas.
Resto Paises: 15.300 ptas.

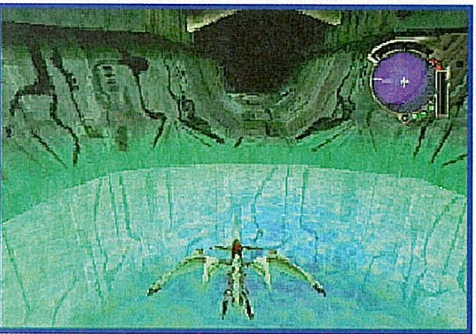


Panzer Dragoon Saga

Andromeda ha sido uno de los grupos de programación que más calidad ha derrochado en todos sus juegos de **Saturn**. Ahora regresan con la conclusión de la trilogía del dragón. ¿Será la última aventura de **SATURN**?

Ha pasado un año desde que vimos la primera *demo* de este *RPG*, y desde entonces muchas cosas han pasado. En esa época, tres eran los juegos de rol que SEGA iba a lanzar este año en **España**: PHANTASY STAR V, GRANDIA y **PANZER DRAGOON RPG**. La caída precipitada de la distribución de ***SATURN*** en el mundo entero ha hecho que SEGA seleccione sus productos, y puesto que PHANTASY STAR V se está programando para la nueva consola de 128 *bits* y GRANDIA sólo ha sido lanzado en **Japón**, **PDR** se ha convertido en la única opción de los amantes a los *RPG* que posean una ***SATURN***. Tres años han sido necesarios para que ANDROMEDA complete esta maravilla técnica y jugable. **PDR** es el *RPG* que más CD's ocupa hasta la fecha, y utiliza prácticamente todo el espacio de sus cuatro compactos en el juego propiamente dicho. No como en RIVEN, en el que las renderizaciones ocupaban la totalidad de los CD's. Sólamente el primer CD es el único que es un «paseíllo», ya que suponemos que está ocupado prácticamente en exclusiva por la extensa *intro* de casi veinte minutos. Técnicamente el juego resulta inigualable, y cuenta con algunos efectos gráficos que parecen imposibles en ***SATURN***, y que aplicados a los decorados hacen que los estemos mirando durante horas boquiabiertos. El *engine* 3D emplea-

*La carátula está claramente basada en los dibujos de **Moebius**, autor de la historia que dio origen al juego.*



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	ANDROMEDA

Azel, un ser legendario mitad mujer mitad dragón, es despertado de su sueño eterno por el Imperio a cambio de que ayude a su ejército.

VALORACION

Todo lo bueno que podamos decir de este juego es poco. Estamos sin duda ante el mejor RPG que jamás se creó para SATURN, y que está a la altura de FINAL FANTASY VII. Los usuarios de SATURN disfrutarán con uno de esos juegos que hacen que desde la primera décima de segundo no podamos cerrar la boca, porque continuamente estaremos asombrándonos de las maravillas de este compacto. Indescriptible.

PANZER DRAGOON RPG

RPG

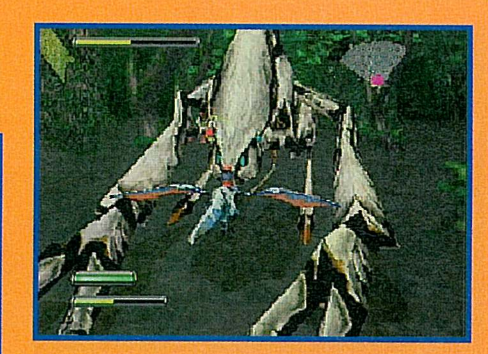
4 CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	ENERGIA
Fases	1
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	SI

Una Saga Epica

PANZER DRAGOON y PANZER DRAGOON ZWEI son dos de los mejores *arcades* que se pueden encontrar en las consolas de 32 *bits*. La primera parte era casi lineal, muy parecida a SPACE HARRIER, y la segunda añadía la posibilidad de elegir camino. La espectacularidad es sin duda el sello característico de estas producciones.





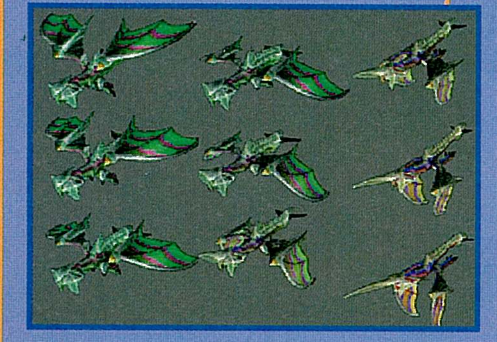




do es de los más brillantes que hemos visto, moviéndose con una suavidad inusitada y permitiendo que nos desplazemos a nuestro antojo por los escenarios, algo que no ocurría en las anteriores partes. El sistema de combate también es muy peculiar, ya que éstos se desarrollan en tiempo real. Esto significa que ya no dependemos de turnos para realizar nuestros ataques, sino que deberemos ser más rápidos que el enemigo en nuestras acciones y además podremos movernos alrededor de ellos para esquivar sus ataques y encontrar el punto débil. La música de **PDR** es una gozada, a pesar de estar «tocada» por el *chip* de **SATURN** y no ser de CD. Esta consola posee un *chip* de sonido de 32 canales

Este es Edge, un aprendiz de cazador que desconoce los poderes que posee, aunque está a punto de descubrirlo.

Al rico morphing





Una de las posibilidades más espectaculares de PANZER DRAGOON RPG es la de transformar tu dragón dependiendo de lo que requiera la situación.

GRAFICOS 95

Los efectos visuales y gráficos de este juego pueden dejar con la boca abierta a todo el mundo. No sólo son espectaculares, bonitos e impresionantes. son lo mejor que se ha visto en SATURN hasta la fecha.

MUSICA 90

Decenas de sobrias melodías que acompañan perfectamente a cada situación del juego. Lo mejor de todo es que están hechas utilizando el chip de sonido de SATURN, ese monstruo sonoro tan pocas veces utilizado.

SONIDO FX 89

conversaciones y megas y megas de efectos sonoros contribuyen a crear una atmósfera completamente envolvente. como siempre, los autores de este apartado han cumplido a la perfección la tarea encomendada.

JUGABILIDAD 95

el mejor RPG de SATURN de la historia aúna jugabilidad, diversión y un control perfecto. el innovador sistema de batallas hace que éstas sean algo más que un simple combate por turnos. son toda una experiencia.

GLOBAL

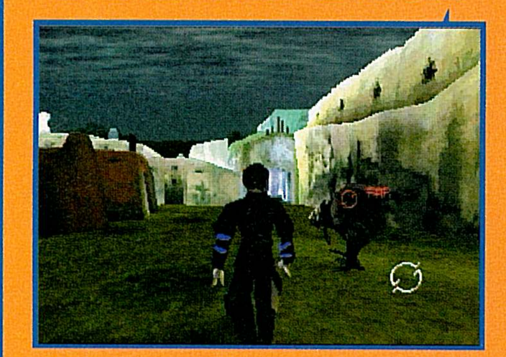




\+ magistral, increíble, alucinante y encima es de saturn.

\- No se han molestado en traducirlo o doblarlo.







En este barrio de la ciudad residen las personas de más alta alcurnia de la sociedad. Aquí encontraremos al Sumo Sacerdote y a un poderoso millonario.

La magnificencia de los gráficos de este juego hacen que nos podamos encontrar con estampas como ésta, más propias de pintura impresionista que de un RPG.



El dragón de Azel es uno de los enemigos más duros y difíciles de derrotar del juego.

capaz de reproducir auténticas sinfonías sin necesidad de utilizar el sonido de CD. El desarrollo de la aventura nos llevará de una pequeña colonia minera a las entrañas de la torre del poder para conocer a Azel, un ser legendario del que depende el futuro de la raza humana. En nuestro camino nos encontraremos con los enemigos más gigantescos que jamás vimos, pero no hay nada imposible de derribar, y veréis que todo tiene su punto débil. **PANZER DRAGOON RPG** es, junto a NIGHTS, uno de los productos más excepcionales que existen para ***SATURN***. Con más juegos como éste, el futuro de ***SATURN*** habría sido distinto. **THE PUNISHER**

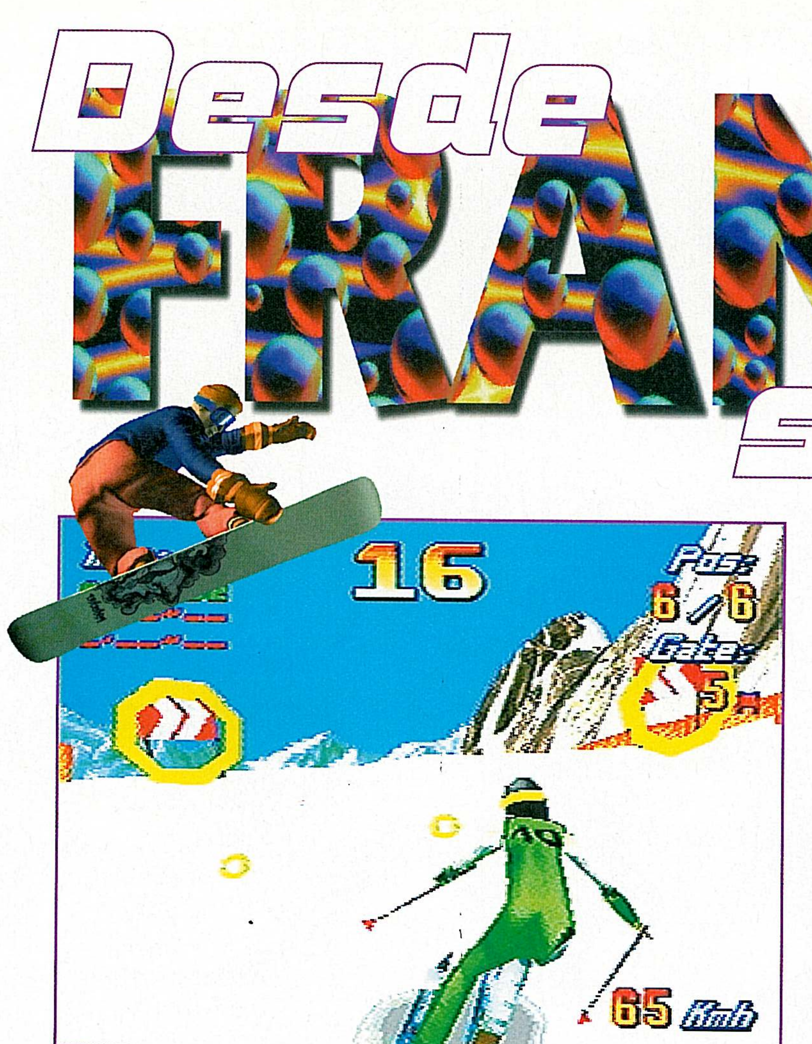




este mes en CNR
CÓMO LIGAR MÁS Y MEJOR
una guía con todas las estrategias para cada persona y situación
y, además, en el número de mayo...
cuáles son los animales más venenosos
qué móvil elegir y cómo abaratar tus llamadas
PC o Mac: cuál te conviene
recorrido a fondo por la Expo de Lisboa
test: ¿sabes seducir?
nº de mayo ya a la venta
CNR
revista mensual para seres inteligentes
Una publicación de Ediciones Reunidas
GRUPO ZETA
CNR
Por qué triunfa el rock de aquí
Qué cremas ponerte para cuidarte la cara
Qué móvil elegir y cómo abaratar tus llamadas
Grandes trucos para negociar
Ahorra en la declaración de la renta
Cuáles son los animales más venenosos
PC o Mac: cuál te conviene
Cuánto te cuesta mantener tu coche
test: ¿sabes seducir?
CÓMO LIGAR MÁS Y MEJOR
ESTRATEGIAS PARA CADA PERSONA Y SITUACIÓN

Snow Racer '98

Desde FRANCIA sin calor



Desde **Francia** llega la enésima muestra de que los deportes de invierno están pegando fuerte en **PlayStation**. Recogiendo pruebas de ***snowboard*** y ***esquí,*** Infogrames pone de manifiesto que la programación europea está a gran altura.



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	POWER & MAGIC
PROGRAMADOR	INFOGRAMES



Durante mucho tiempo COOLBOARDERS fue el único acercamiento de ***PLAYSTATION*** a los deportes invernales. Sin embargo, en estos últimos meses, los títulos basados en disciplinas de este tipo no han parado de llegar hasta los 32 *bits* de SONY. Juegos ya aparecidos, como NAGANO WINTER OLYMPICS'98 o la segunda parte de COOLBOARDERS, y otros que aún no han llegado a nuestro mercado, como CHILL o SNOWBOARDING TRIX'98, son sólo una muestra de la fiebre de este tipo de programas. INFOGRAMES quiere unirse a este grupo, por lo que ha puesto a su equipo a trabajar para desarrollar SNOW RACER'98, un compacto en el que se unen pruebas de esquí con otras de *snowboard*. Por lo que respecta a las últimas, hay que destacar la colaboración del campeón francés de *snowboard*, **J. Baptiste Charlet**. Su asesoramiento ha sido fundamental para crear una impresionante variedad de saltos, giros y piruetas, especialmente importantes para las pruebas de salto de

Intro ■ Intro ■ Intro ■ Intro



VALORACION

Las deportes de invierno vuelven a playstation con un juego que se centra en el esquí y en el snowboard. una calidad técnica correcta y, sobre todo, una jugabilidad basada en la velocidad, son los puntos fuertes de este título. con él, la programación europea vuelve a demostrar que puede situarse al mismo nivel que las compañías japonesas y americanas.



SNOW RACER '98

DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	3 COMPETICIONES
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

Alpine

Es similar al modo esquí, aunque en esta ocasión tanto el descenso como el *slalom* se realizan sobre una tabla de *snowboard*. Además, a los requisitos señalados para clasificarse hay que unir la consecución de una serie de puntos por cada pirueta.





Esquí





Las posibilidades del esquí en este juego se reparten entre pruebas de descenso y slalom. Para clasificarse, además de llegar en una posición determinada, es necesario ir superando los tiempos intermedios exigidos.

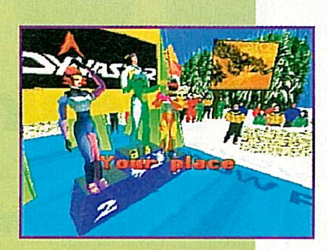
Freeride

Este modo de juego está formado por un vertiginoso descenso en *snowboard*, en el que hay que sortear todo tipo de obstáculos y una prueba de salto de trampolín. En esta última es donde se pone de manifiesto la gran variedad de posibilidades en los saltos.





Disciplinas



Dentro de los juegos que recrean deportes de invierno hay dos tendencias diferentes. Por un lado están los que se dedican a una sola disciplina (COOLBOARDERS), y por otro los que incluyen multiples deportes (NAGANO WINTER OLYMPICS´98). SNOW RACER´98 recoge dos disciplinas diferentes (*snowboard* y esquí). Valorando golbalmente el compacto, la primera de las disciplinas citadas tiene mayor protagonismo dentro del juego.

trampolín. Además de los mencionados saltos, se incluyen (tanto para esquí como para *snowboard*) los clásicos descensos y pruebas de *slalom*.
En el apartado gráfico la animación de los corredores es una de las virtudes del juego, sobre todo teniendo en cuenta la velocidad y la suavidad en todos los desplazamientos. Sin necesidad de rodear las pistas de muchos elementos ornamentales, los 15 recorridos son más que suficientes para combatir la monotonía de este tipo de juegos. Sorprende el hecho de que se incluyan *passwords* en lugar de la posibilidad de grabar partida. Las cuatro cámaras, las repeticiones posteriores a cada prueba y los diferentes personajes hacen el resto en un juego que pone en el lugar que merece a la programación europea, que tiene en INFOGRAMES a uno de sus estandartes.

CHIP & CE



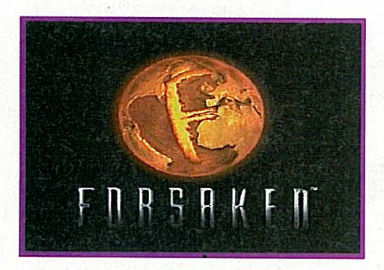
El programa cuenta con un magnífico apartado gráfico. Además, la jugabilidad se pone al servicio de los deportes de invierno en un programa que manifiesta lo agradecidas que son este tipo de disciplinas para los videojuegos.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
90	85	85	92	91
La rapidez y la suavidad son las notas características del juego, sin incluir demasiados elementos rodeando los circuitos, el resultado global de este apartado está bastante logrado. Muy buenas animaciones.	Diferentes melodías sin letra acompañan tanto durante los menús como en el transcurso de las diferentes pruebas. En la intro, en la que aparecen imágenes reales, la música también tiene un papel importante.	El juego recoge perfectamente el ambiente que rodea las diversas pruebas de invierno. Además, una voz anuncia el paso por los diferentes puntos intermedios y la clasificación final. Más que suficiente.	El sencillo control en las pruebas de esquí, contrasta con la dificultad para ejecutar a la perfección la impresionante cantidad de piruetas y figuras durante las competiciones de snowboard. Un gran equilibrio.	 + La enorme variedad de saltos incluidos. − La dificultad para controlar todas las piruetas.

MORIR sin miedo

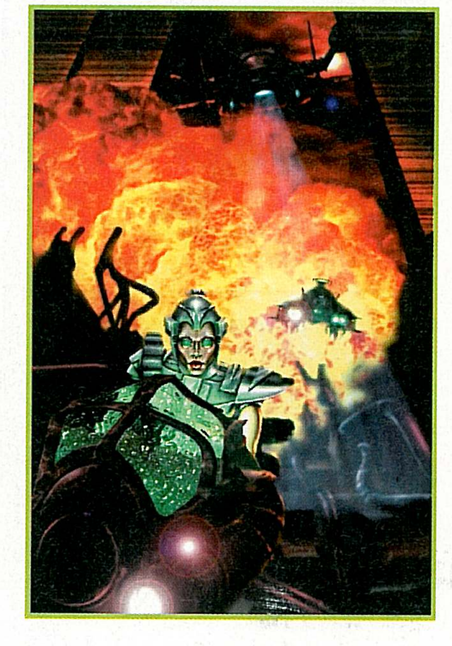
Forsaken

Al leer este **comentario** algunas personas se van a enfadar con nosotros. Lo sentimos pero es que con **Forsaken** para PlayStation ha vuelto a **repetirse** el mismo fenómeno que en el caso de Shadow Master: Mucha **calidad** pero poca **garra.**



Como recordaréis, aquel fantástico programa de PSYGNOSIS logró alcanzar las cotas más altas de calidad gráfica y técnica de toda la historia de este género en *PLAYSTATION*. ¿Dónde estaba su problema? Pues en que todo aquel extraordinario despliegue es posible que no calara en un público habituado a enfrentarse a *zombies* y monstruítos. Para ser más claros, la gran mayoría de los aficionados a los *shoot´em-up* en perspectiva subjetiva se pirran por las salvajadas al estilo DOOM o DUKE NUKEM 3D, desmadres con muchos tiros, explosiones, algunas dosis de humor negro y, sobre todo, gran abundancia de «ketchup».

FORSAKEN es un auténtico prodigio gráfico y una joya de la técnica donde no encontraremos ni un solo fallo de programación. Giros perfectos, velocidad adecuada, todos los efectos de luces que uno pueda imaginar, una enorme variedad en la decoración de escenarios y uno de los repertorios de texturas más amplios que podamos recordar, son sólo algunos de sus muchos logros en estos apartados en los que nada tiene que envidiar a los mejores del género en *PLAYSTATION*. Dicho esto, alguno se estará preguntando dónde está el problema. Pues su inconveniente es que los enemigos no transmiten, no asustan, no emocionan... Sólo matan, y no precisamente de miedo. Engendros metálicos, más bien sencillos y nada grandes, surgen en masa sin darnos tiempo ni para peinarnos antes de





SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	PROBE

VALORACION

FORSAKEN es un paso más hacia la perfección técnica en los shoot´em-up en perspectiva subjetiva para consola. Dicen que la versión de PC va a ser la revolución total en este sistema, y muy alto deben de haber llegado si han logrado superar la calidad de esta entrega para PLAYSTATION. El único problema que le vemos a este programa es que es aún más «intelectual» que SHADOW MASTER y, por tanto, puede resultar un tanto frío para un público acostumbrado a cosas como DOOM o DUKE NUKEM 3D. Esperemos que esta impresión sea equivocada.

FORSAKEN

SHOOT´EM-UP

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	20
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	SI
Grabar Partida	MEMORY CARD







El aspecto de los enemigos impone tanto miedo como una lavadora apagada, pero su facilidad para acertarnos entre los ojos se encargará de que huyáis de ellos como alma que lleva el diablo.

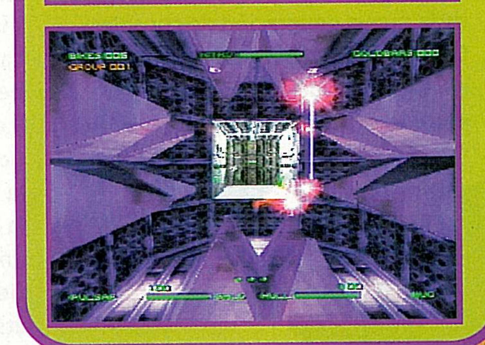
sucumbir. En los espacios amplios la cosa tiene un pase, pero en **Forsaken** abundan los pasadizos estrechos y es ahí donde suelen terminar nuestras aspiraciones. Resumiendo, no se trata del típico programa de ir disparando alegremente a ver si acertamos. O aciertas o te vas a las primeras de cambio sin descrifrar su complejo entramado de pasadizos y resortes, la otra gran dificultad de **Forsaken**. Si lo que buscáis es poner a prueba vuestra memoria y sentido de la orientación, este programa será vuestra mejor opción. Sus veinte fases dejan en pañales al diseñador del laberinto del Minotauro.

Conclusiones: **Forsaken**, con unos cuantos seres de ultratumba o cuatro especímenes al estilo Doom, sería el mejor juego del género en ***PlayStation***. Con los que han puesto, su lugar está entre los tres mejores, pero para gente con gustos muy refinados y pasión por los mapeados repletos de laberintos.

DE LUCAR



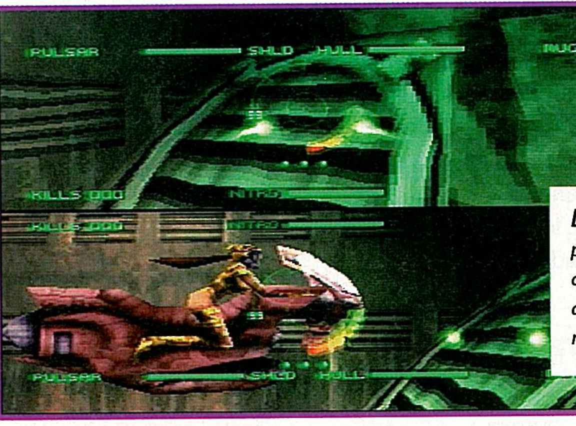




Espectacular

La variedad de juegos de luces y el buen gusto en la utilización de texturas hacen de **Forsaken** para ***PlayStation*** un auténtico espectáculo para los ojos. El problema es que los enemigos son tan certeros que casi toda vuestra atención deberá centrarse en salir con vida de sus múltiples encerronas. Lástima.





***DOS JUGADORES** simultáneos a pantalla partida en este género y en esta consola son algo poco usual. Esperemos que cunda el ejemplo porque está realmente logrado y es muy divertido.*

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
95	89	93	90	92
Estamos ante uno de los mejores en 32 bits en lo que se refiere a diseño y calidad gráfica. Espectacular, con unos efectos brillantes y con unos movimientos increíblemente suaves, Forsaken es un modelo a seguir dentro del género.	Al estilo Wipe Out: buenas para irse de copas pero no especialmente apropiadas para el juego. Como todo va en gustos, nos limitaremos a puntuar su calidad de sonido, la variedad de ritmos y la cantidad de temas incluidos.	Lo malo de batallar con robots y engendros mecánicos es que apenas se quejan cuando les atizas. Bromas aparte, los FX se ciñen a lo que son los disparos, explosiones y cuatro cosas más. Elementales pero efectivos.	Mapeados enormes y súper complejos en su diseño, una dificultad considerable y un motón de fases son un reto algo más que interesante. Con otros enemigos, más salvajes y menos metálicos, la cosa ganaría mucho más en emoción.	+ Un espectáculo visual y técnico. En perfecto castellano - Con otros enemigos, cualquier cosa menos robots, este programa se saldría del mapa.





¿Quién dijo... MIEDO

Al igual que **Quake** es uno de los tres grandes del shoot´em-up en **ordenador**, Quake 64 cuenta con todas las papeletas para instalarse sin muchos problemas en el podio de esta modalidad en **Nintendo 64**.





Como muchos de vosotros recordaréis, hace poco tiempo tuvimos la oportunidad de disfrutar de la excelente y exclusiva versión de QUAKE para ***SATURN*** que poco o nada tenía que envidiar al original de ***PC***. Por si a alguien le podía quedar alguna duda de las enormes posibilidades de la nueva generación de consolas, GTI nos ofrece ahora otra extraordinaria demostración con la entrega de este mismo título para ***NINTENDO 64***. Con un mapeado y unos escenarios casi calcados a los de ***SATURN***, **QUAKE 64** supone un nuevo salto en materia gráfica y en la que destacaríamos los enemigos, más definidos y mejor animados, la nueva gama de efectos de luces y la correcta utilización del denostado *antialiasing*. Aunque la ambientación siempre ha estado definida por una atsmósfera lúgubre y tenebrosa, aquí han logrado que todo tenga una visibilidad y una claridad realmente interesante y sin tener que recurrir a la iluminación de los disparos como ocurría a menudo en ***SATURN***. Técnica-



SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	GTI-MIDWAY
PROGRAMADOR	ID SOFTWARE

VALORACION

Aunque en realidad tienen muy poco que ver pese a pertenecer al mismo género, creemos que QUAKE 64 no ha logrado superar la oferta y posibilidades de GOLDENEYE. QUAKE 64, como representante de la vertiente más salvaje y cruenta de los shoot´em-up en perspectiva subjetiva, se disputaría la primera plaza con DUKE NUKEM 64, y sólo podría dirimir la pugna el gusto estético de cada uno. En favor de QUAKE 64 hay que decir que su calidad gráfica es de primer orden y que su jugabilidad puede apasionar y poner en dificultades al más avezado de los jugones.

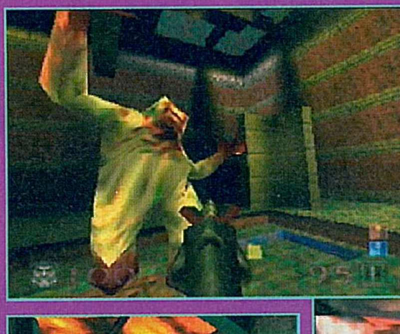
QUAKE

SHOOT´EM-UP

Megas	64
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	25
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	SI
Grabar Partida	SI

Eres un monstruo!!!

Tan feos y deformes como **Nemesis** el día de su Primera Comunión (del resto de jornadas ni hablamos), y tan escasos de pelo e ideas como de **The Scope** desde los 14 años, estos engendros son los encargados de arreglarnos el cuerpo. Por suerte para nosotros, los que hacen daño a larga distancia son sólo unos cuantos y no de los más peligrosos.







Escenarios

Los escenarios de **Quake 64** son una buena muestra de la capacidad de las excelentes posibilidades gráficas que atesora ***Nintendo 64***. Además de una extraordinaria gama de texturas y juegos de luces, podréis disfrutar





de la maestría de los programadores para mezclar colores y recursos visuales espectaculares para recrear las explosiones. En la pantalla inferior, podéis observar el aspecto de la opción para dos jugadores simultáneos.

mente es bastante correcto sin ningún tipo de ralentizaciones, tanto en el modo de uno como en el de dos jugadores, con una velocidad apropiada y unos giros bastante suaves.

Si hablamos de jugabilidad, **Quake 64** hace justicia a sus predecesores en otros sistemas, y nos garantiza muchas horas de entretenimiento y emoción con sus 25 fases y un gran modo para dos jugadores simultáneos. La dificultad que encontraréis es bastante importante a partir del nivel normal, y eso os obligará a avanzar con mucho tiento empleando constantemente la esquiva. En cuanto a los enemigos, no son muy variados, pero sí que son un colectivo con bastante mala leche y una prodigiosa puntería. Resumiendo, **Quake 64** se ajusta con bastante fidelidad a lo esperado y, por calidad y posibilidades de divertirnos, merece incluirse en la lista de los tres mejores *shoot´em-up* para ***N64***.

DE LUCAR

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
92	85	90	91	91
Aunque nos pareció algo más suave en sus giros la versión de Saturn, hay que reconocer que se trata de un magnífico trabajo y que cuenta con unos niveles de calidad gráfica que nada tienen que envidiar a la versión de PC.	Sin ser una obra maestra de la composición, las musiquillas son bastante tétricas y aumentan un poco la tensión durante el juego. Tal vez sea el momento de darle una oportunidad a los intérpretes de DE DOMINGO A DOMINGO.	La calidad de los efectos sonoros es tan buena y efectiva que más de uno se llevará algún sustillo importante. El sonido de las dentelladas y zarpazos de algunos de estos seres son simplemente escalofriantes.	Tan bueno, divertido y emocionante como la versión de PC. La dificultad es bastante elevada, y terminarse el juego puede llevaros bastante tiempo. El modo para dos jugadores simultáneos es un añadido muy brillante.	 + Su diseño gráfico puede competir con cualquiera. − Los giros de Saturn eran un poquito más suaves.

La noche de los ZOMBIES de menta

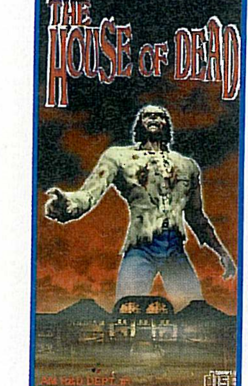
The House of the Dead

Después de deleitarnos con las dos partes de ***Virtua Cop***, SEGA vuelve a la carga con otro gran shoot´em-up mucho más desagradable y repleto de sustos. Llego la hora de destrozar las entrañas de los ***zombies***.

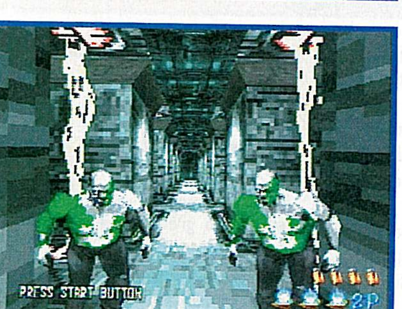
Tras haber comprobado la soberbia calidad de las conversiones de la saga de Virtua Cop, todos los usuarios de ***Saturn*** esperábamos con ansia la aparición del último arcade de disparo de SEGA para nuestra consola: **The House Of The Dead**. Un juego del que, *a priori*, esperábamos que fuera una conversión perfecta. El primer susto nos llegó en el momento en que nos enteramos que los encargados de esta versión no iban a ser los japoneses, sino que se les había encargado el trabajo a TANTALUS, que no lo hicieron tan mal con Wipeout 2097. Una vez hemos podido comprobar la identidad de sus programadores, hemos llegado a la conclusión de que está concebido a partes iguales por ingleses y nipones, aunque en ningún momento se mencione en el juego que está programado por TANTALUS. El resultado final no es ninguna maravilla de la técnica, y no llega ni mucho menos al *estatus* de conversión perfecta que tenían los anteriores *shoot´em-up*. A pesar de todo, no está tan mal, y hay que reconocer que este juego era mucho más complicado que los dos anteriores. **THOTD** tiene una estructura que le hace único en su planteamiento, y por consiguiente más complicado de convertir. En los anteriores juegos de disparo, la elección de caminos era una cuestión de disparar a un letrero o una puerta, y en **THOTD** la cosa va mucho más allá. Ahora depende de muchas cosas, como disparar o no a un *zombie*, salvar o no a un científico o abrir una puerta. Todo puede influir a la hora de seguir una ruta. Los gráficos son bastante buenos, aunque con muy poca



*Así está la puerta de nuestra redacción el primero de cada mes, repleta de individuos de aspecto lamentable que quieren linchar a **R. Dreamer**, porque ninguno de sus trucos funcionan.*









*Este es el aspecto de uno de los seiscientos obreros que ocupan actualmente de la reforma del pisito de **De Lucar**. Con obreros que se caen a pedazos, ¿cómo no se va a caer todo?*

VALORACION

No nos dejemos engañar. Aunque The House of the Dead no sea idéntico a la recreativa, eso no quiere decir que no podamos divertirnos de lo lindo con él. Sus carencias gráficas quedan compensadas sobradamente por una jugabilidad y diversión endiabladas. Da igual que AM1 no se haya encargado directamente de esta versión, lo importante es que se ha respetado plenamente el espíritu del original dotándolo de algunas cosas extras como el saturn mode y el boss mode, y muchas cosas más.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	SEGA

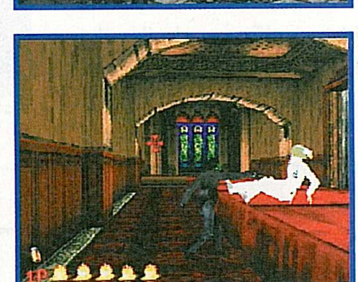
THE HOUSE OF THE DEAD

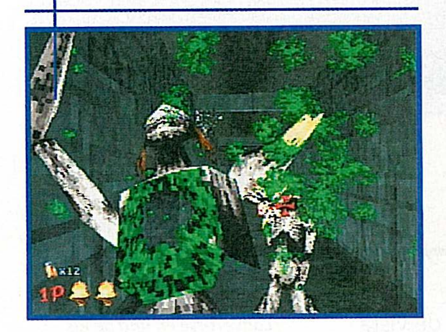
SHOOT´EM-UP

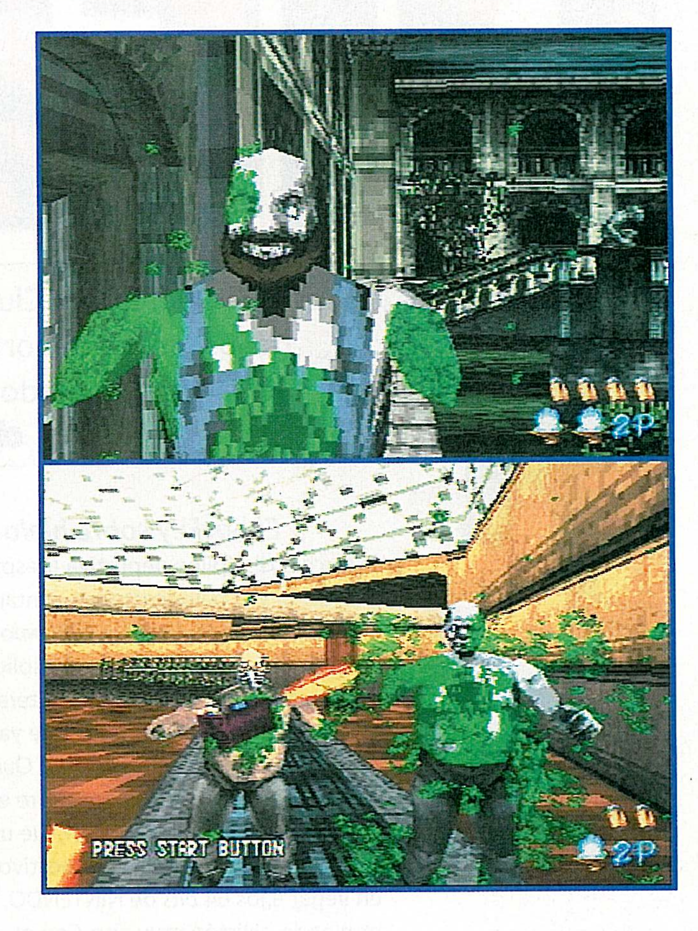
CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	VARIABLES
Fases	4
Continuaciones	VARIABLES
Passwords	NO
Grabar Partida	NO



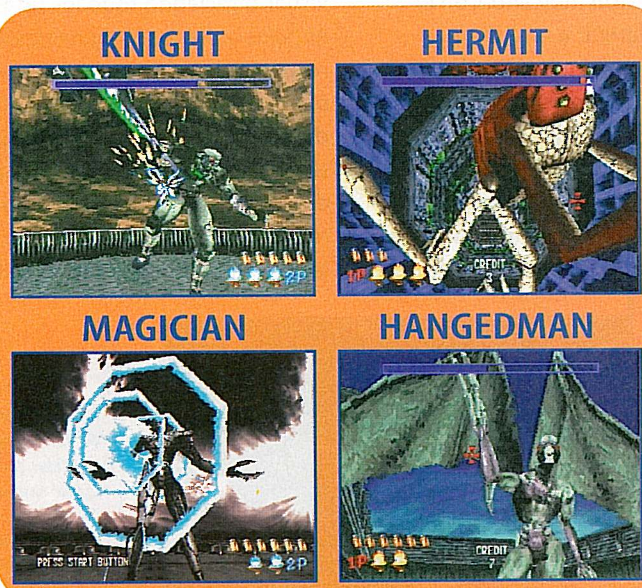
*Si los componentes de la redacción de **SUPER JUEGOS** intentamos ver alguno de los mil quinientos juegos que nuestro querido director ha traído de **Japón**, éste es el triste final que nos espera.*







resolución, lo que les hace ser excesivamente pixelados y faltos de detalle. Esto no quiere decir que no sean correctos, ya que sobre todo los enemigos de final de fase están muy bien animados. El apartado sonoro es brillante, y sin duda aporta una gran atmósfera al juego. Como no podía ser de otra manera, los programadores han incluido un modo **Saturn**, que seguro os brindará muchas y terroríficas sorpresas. **THOTD** es un divertido arcade, que recomendamos a pesar de que no se parezca demasiado a la recreativa de la que proviene. **THE PUNISHER**



Zopencos finales

Algunos más pesados que otros, pero todos espectaculares por igual. Estos cuatro monstrencos van a hacerte la vida imposible. El más peligroso y paliza es sin duda Hangedman, del que casi es imposible librarse de sus ataques. Hay que aprovechar mientras sujeta a sus cautivos, por que ahí es mucho menos agresivo. Por muy extraño que parezca, el último enemigo no es el peor, ya que será bastante fácil encontrar la rutina para acabar con él. ¡Feliz cacería!

GRAFICOS 82

Los fondos se han realizado con muy poco cuidado y se pixelan con demasiada frecuencia. Los enemigos son mucho mejores, y si hablamos de los jefes finales, su parecido gráfico con la recreativa es casi sorprendente.

MUSICA 91

No hay nada que se pueda objetar en el apartado de músicas, ya que son las mismas de la máquina. Estas melodías se adaptan a la perfección a cada uno de los momentos del juego, y forman un compendio sonoro bastante terrorífico.

SONIDO FX 91

Los efectos de sonido son la mejor parte del apartado técnico de este juego. Megas y megas de voces pueblan cada rincón del juego. Incluso se han molestado en grabar nuevas voces para el modo saturn, todo un esfuerzo auditivo.

JUGABILIDAD 91

La posibilidad casi continua de elegir el camino y el modo saturn, hacen que a pesar de las diferencias abismales entre la máquina y la conversión, THOTD tenga suficientes alicientes para que juguemos con él durante horas.

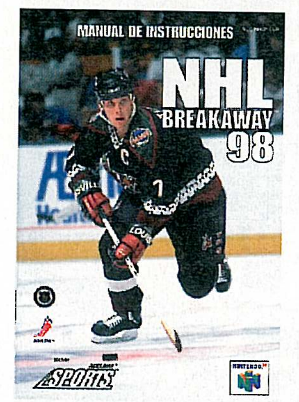
GLOBAL



+ Divertido, entretenido, variado y muy jugable.
- Que se hayan preocupado tan poco en hacer una conversión algo más parecida al original.

NHL Breakaway'98

HIELO sobre cero



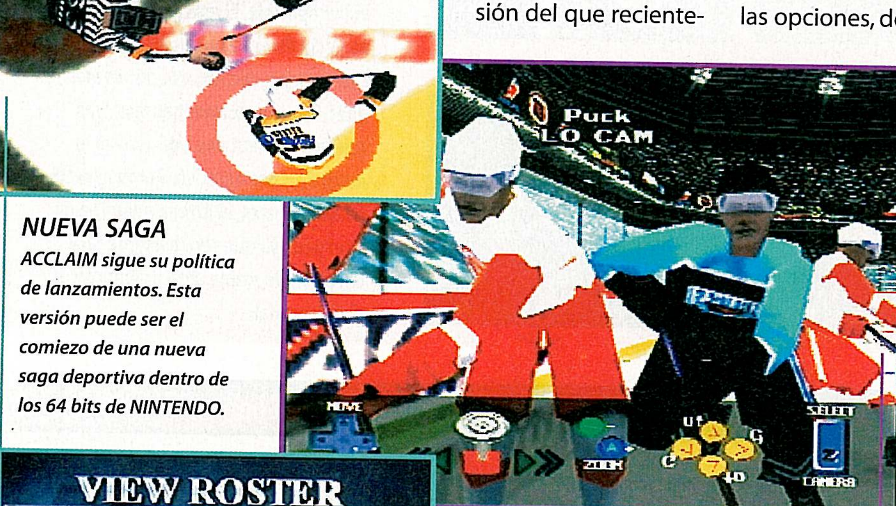
Tras NFL Quaterback Club'98 Acclaim busca *consolidarse* en el mundo de los juegos deportivos con un *simulador* de hockey sobre hielo. El cartucho, basado en la versión de PlayStation, recoge aspectos de este *deporte* tanto dentro como fuera de las *pistas.*

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	IGUANA ENTERT.

El hockey sobre hielo es la tercera disciplina deportiva (después del fútbol y el baloncesto) en contar con dos títulos en formato ***Nintendo 64***. Con este juego ACCLAIM se consolida como una de las compañías punteras en el terreno deportivo, en el que ya contaba con el espectacular NFL Quaterback Club'98. Su antecesor sobre el hielo, Wayne Gretzky 3D Hockey, fue uno de los primeros cartuchos deportivos en llegar a los 64 *bits* de NINTENDO, poniendo el listón muy alto. Con el objetivo de superar a este título, ACCLAIM ha vuelto a buscar el apoyo de IGUANA, un grupo programador con el que ya ha compartido cartel en múltiples ocasiones. El cartucho es una versión del que recientemente apareció con el mismo título para ***PlayStation***. El diseño gráfico es similar al empleado en su antecesor de ***PSX***, aunque se aumenta, de seis a ocho, el número de cámaras incluidas. Las repeticiones siguen siendo el aspecto más espectacular desde el punto de vista visual, ofreciendo todo los tipos de ángulos y planos imaginables. Con respecto a su competidor en los 64 *bits* de NINTENDO, la rapidez en el desarrollo del juego sobre la pista sigue siendo la nota predominante durante los partidos. La principal diferencia se encuentra en el apartado de las opciones, destacando el editor de

*ACCLAIM parece dispuesta a convertirse en una de las compañías líderes dentro de los simuladores deportivos para **Nintendo 64**. La competencia entre compañías puede ser uno de los mejores sistemas para que mejore el futuro deportivo de esta consola.*



NUEVA SAGA
ACCLAIM sigue su política de lanzamientos. Esta versión puede ser el comiezo de una nueva saga deportiva dentro de los 64 bits de NINTENDO.

JUGADORES *Para lograr buenos jugadores puede ficharse un ojeador o formar a promesas de la cantera. Para lograrlo es necesaria la contratación de buenos entrenadores. En caso de lesiones, hay que fijar un tratamiento determinado, estableciendo un plan de recuperación a la medida de cada dolencia particular.*

VALORACION

Después de diversificar su oferta deportiva en PlayStation, Acclaim quiere consolidarse como una de las compañías líderes dentro de Nintendo 64. La versión para la citada consola de NHL Breakaway'98 tiene una concepción menos arcade que su competidor (Wayne Gretzky 3D Hockey). Sin embargo, ofrece más opciones, entre las que destaca la gestión externa del equipo.



NHL BREAKAWAY'98
DEPORTIVO

Megas	64
Jugadores	1-4
Vidas	1
Fases	4 competiciones
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

Editor

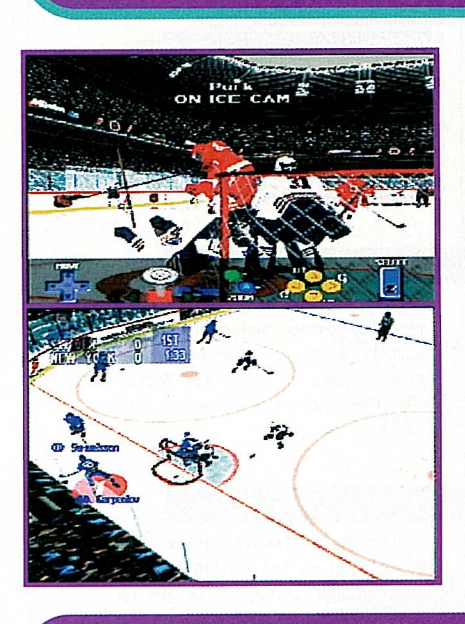
El editor, ya clásico en las versiones de *PlayStation*, constituye una novedad en los simuladores de hockey sobre hielo para *Nintendo 64*. Un apartado que se está convirtiendo en algo habitual en los simuladores deportivos.



jugadores. Sin embargo, la principal novedad es la aparición de una modalidad de «manager, que permite controlar aspectos como la contratación de entrenadores para las diferentes facetas del juego. Esta característica, ya incluida en la versión de *PlayStation*, constituye la seña de identidad de un título que, si ocurre lo mismo que con NFL Quarterback Club, se convertirá en el primer representante de una larga saga de juegos deportivos. **CHIP & CE**

Jugadores

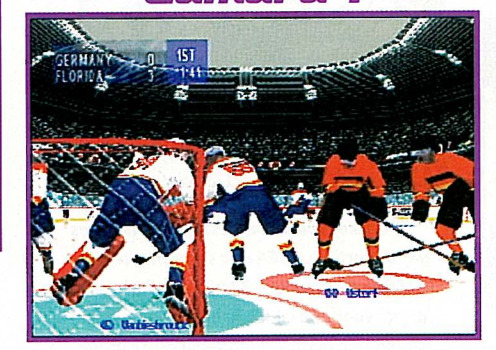
Los equipos disponen de una serie de puntos con los que planificar las temporadas. Con ellos pueden contratarse entrenadores para mejorar apartados del juego como los tiros o los porteros. Poco a poco la influencia, digamos, de los despachos, va ocupando un lugar preferente en el deporte vía consola.



Vistas

Las ocho cámaras incorporadas son más que suficientes para reflejar este deporte. Como es normal en este tipo de simuladores, las repeticiones ofrecen los planos más espectaculares, permitiendo disponer de todo tipo de planos.

Cámara 1



Cámara 2



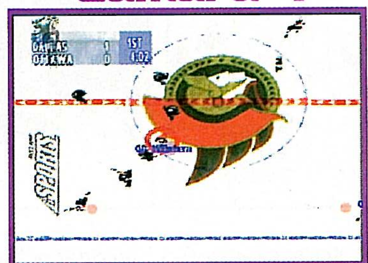




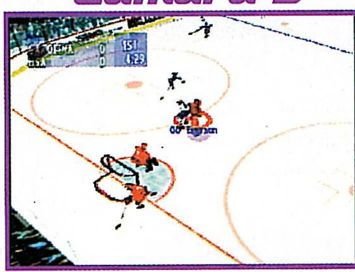
Cámara 3



Cámara 4



Cámara 5



GRAFICOS — 90

La rapidez en los desplazamientos y los suaves movimientos de los jugadores son su tarjeta de visita en este aspecto. Son recogidos mediante ocho cámaras diferentes (dos más incluso que en la versión de PSX).

MUSICA — 83

Las piezas musicales empleadas están en la línea habitual de las utilizadas por Acclaim en sus simuladores deportivos. El himno americano también aparece antes de cada partido, algo que encanta a los americanos.

SONIDO FX — 85

Los comentarios antes de los partidos y en algunas fases de los mismos se complementan con los clásicos sonidos de choques y disparos a puerta que rodean el juego dentro de las canchas. Lo usual en este deporte.

JUGABILIDAD — 83

Aunque este simulador de hockey sobre hielo no es tan arcade como el protagonizado por Wayne Gretzky, la variedad de opciones y la modalidad de manager son elementos que juegan a su favor en cuanto a jugabilidad.

GLOBAL



 La gestión de los equipos desde los despachos.

 Como siempre, no tiene mucho arraigo en nuestro país este deporte.

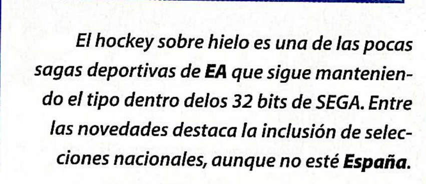
NHL '98

CONFIANZA Un voto de



EA es una de las pocas compañías que sigue dando continuidad a sus grandes **series** deportivas en formato **Saturn**.

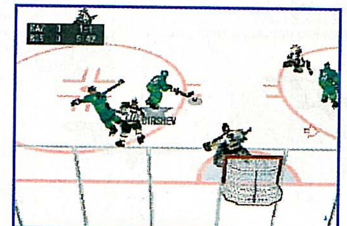




*El hockey sobre hielo es una de las pocas sagas deportivas de **EA** que sigue manteniendo el tipo dentro delos 32 bits de SEGA. Entre las novedades destaca la inclusión de selecciones nacionales, aunque no esté **España**.*

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ELECT. ARTS
PROGRAMADOR	ELECT. ARTS





VALORACION

● ELECTRONIC ARTS da un voto de confianza a SATURN lanzando un nuevo representante de su serie para el 98 en el mencionado soporte. Sin llegar a ser un juego fuera de serie, consigue recrear este deporte de una forma bastante fiel. Para unos usuarios a los que últimamente se les dan pocas alegrías, NHL'98 puede ser un título a tener en cuenta.

Las sagas deportivas de ELECTRONIC ARTS son casi las únicas que tienen continuidad en los 32 *bits* de SEGA. El compacto es una conversión de los aparecidos para ***PSX*** y ***PC***, incluyendo las mismas opciones que ya aparecieron en éstos. Entre las novedades con respecto a la versión de 1997, destaca la incorporación de 18 selecciones nacionales que se suman a los equipos de la **NHL**. En el apartado visual se vuelven a recoger ocho cámaras y las espectaculares repeticiones. El control de los jugadores sobre el campo no presenta diferencias significativas, siendo perjudicado por algunas brusquedades en rápidos contraataques o en largos desplazamientos del *puck*. Donde no puede negarse la huella de ELECTRONIC ARTS es en la impresionante *intro*, en la que se pone de manifiesto la espectacularidad de esta disciplina deportiva.

CHIP & CE

NHL '98

DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-8
Vidas	1
Competiciones	3
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	SI
Grabar Partida	SI

GRAFICOS — 92

La lograda animación de los jugadores, los suaves movimientos y el magnífico entorno, hacen que este apartado sea el punto más destacado de la segunda versión de NHL para SATURN.

MUSICA — 85

Hablar de ELECTRONIC ARTS es hablar de calidad en las bandas sonoras. La espectacular intro, en la que la música se adapta perfectamente a las imágenes reales, es todo un derroche visual y sonoro.

SONIDO FX — 85

Destacan las narraciones de los comentaristas. Los elegidos para esta ocasión por EA son los comentaristas habituales de los partidos de la, siempre espectacular, competición de la NHL.

JUGABILIDAD — 90

Se ha logrado una gran jugabilidad con un tamaño de los jugadores considerable. Calidad gráfica y jugabilidad se encuentran unidas en un compacto que muestra un equilibrio en casi todos sus aspectos.

GLOBAL

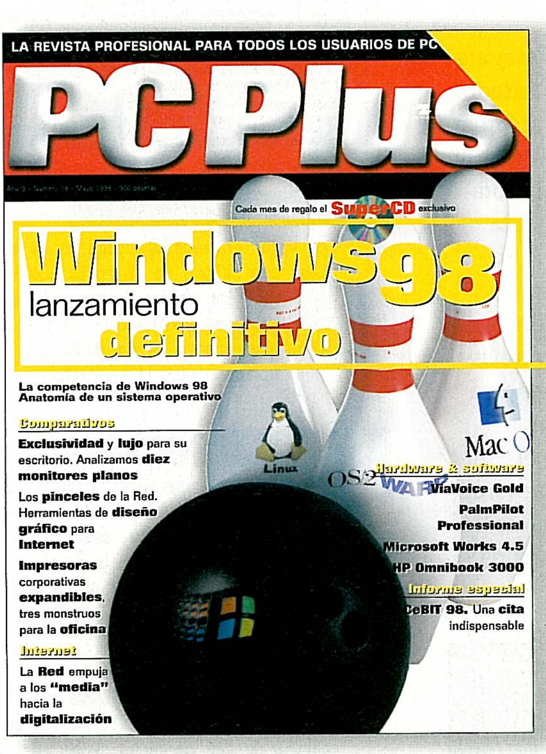


+ El equilibrio entre jugabilidad y tamaño de los jugadores.
- La presencia de los profesionales de la NHL no es un gran aliciente.

PC Plus

Número de mayo ya a la venta

un tiro maestro



CeBIT 98: epicentro de la informática mundial

Nueva sección con todas las novedades NT

Los monitores planos se convierten en el último objeto de deseo

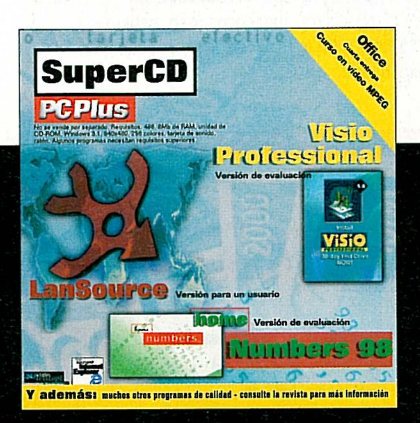
Microsoft lanza Windows 98 para derribar al resto de sistemas operativos

Repasamos las nuevas versiones de las enciclopedias en CD-ROM

Todas las impresoras del mercado en la Guía de compras

Con este número

SUPER CD-ROM DE REGALO



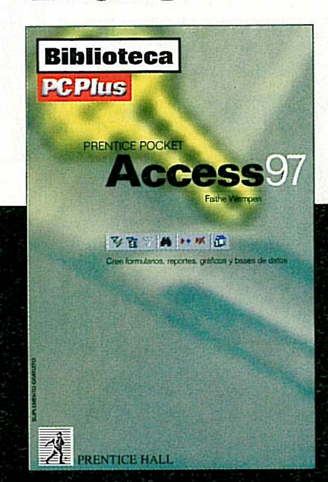
CON SOFTWARE VALORADO EN MÁS DE 50.000 Ptas

... y en el SuperCD:

Versiones de evaluación de Visio Professional, Home Numbers 98, LanSource, Personal Map, CadKey 97, WinGate; nueva entrega del curso de Office y muchos programas más

Y también el

libro Access97



Access97
Para crear formularios, reportes, gráficos y bases de datos



PC Plus GRUPO ZETA

aire fresco para el mundo de la informática

Siempre en la MEMORIA

Ayrton Senna Kart Duel 2

Los *videojuegos* vuelven a homenajear al dramáticamente desaparecido *Senna* con la segunda parte de Kart Duel. La manejabilidad de los *karts* es el gran aliciente de este juego.



El año pasado SUNSOFT homenajeó al desaparecido **Senna** con AYRTON SENNA KART DUEL, un programa basado en el mundo de los karts. En esta ocasión se vuelve a recordar a la estrella brasileña con la segunda parte del citado título. Si en la primera entrega la base del homenaje fue la incorporación de una amplia gama de fotografías de **Senna**, en esta segunda parte se incluyen nuevas fotos y varios cortos. En éstos puede apreciarse la imagen y la voz del piloto en secuencias que van desde una carrera de karts hasta un paseo practicando esquí acuatico, pasando por una entrevista. El diseño gráfico es similar al de su antecesor, volviendo a poner el acento en la manejabilidad y velocidad de los pequeños vehículos. Se ha reducido (de cuatro a tres) el número de cámaras, eliminando una de las vistas posteriores. Pocas novedades en el apartado de opciones, destacando la sustitución del modo *link* por el sistema de pantalla partida en la modalidad de dos jugadores simultáneos.

CHIP & CE

VALORACION

Ayrton Senna sigue en la memoria de todos los aficionados al deporte como uno de los grandes de la fórmula uno. SUNSOFT se encarga de recordarlo con un juego en que sigue las líneas marcadas por la primera entrega. La escasez de novedades se limitan al modo dos jugadores y a nuevas secuencias de vídeo.

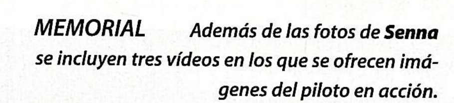


SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SUNSOFT
PROGRAMADOR	GATS



MEMORIAL *Además de las fotos de **Senna** se incluyen tres vídeos en los que se ofrecen imágenes del piloto en acción.*







La mejora en el control de los karts es el aspecto más destacado e importante de este juego.

AYRTON SENNA KART DUEL 2

CONDUCCION

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	3 competiciones
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS — 85

Lo mejor en este apartado es el sistema con el que se ha reflejado la manejabilidad de los karts. En los elementos que rodean los circuitos puede apreciarse la colaboración de empresas como Dunlop o Yamaha.

MUSICA — 84

Las melodías cumplen su función de acompañamiento sin sobresalir positiva ni negativamente. Destaca su aportación en la intro y en el modo «memorial». En general, pasan muy desapercibidas.

SONIDO FX — 83

Una voz, que realiza algunos comentarios de las carreras, y el rugido de los motores de estas pequeñas máquinas, son el esqueleto de este apartado y lo mejor que se puede escuchar.

JUGABILIDAD — 88

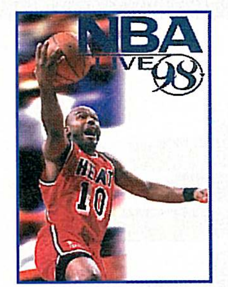
El sencillo control de los karts se compensa con el complicado trazado de algunos de los circuitos. La opción de dos jugadores sin necesidad del cable link es su novedad más destacada.

GLOBAL — 86

+ La incorporación del sistema de pantalla partida.
- La escasez de novedades con respecto a la primera entrega.

A la SEGUNDA no es la vencida

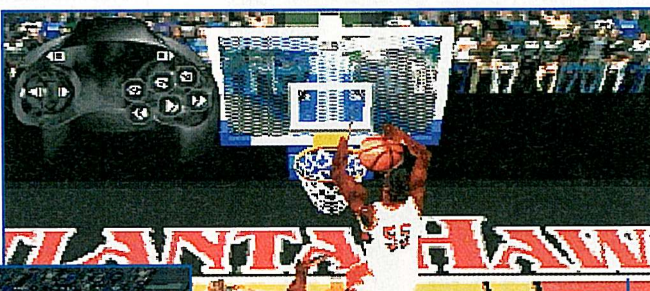
NBA Live'98



Los 32 bits de Sega reciben la segunda **entrega** de NBA Live en la que queda claro que EA no ha tomado el **pulso** a esta consola.

SUPER Información

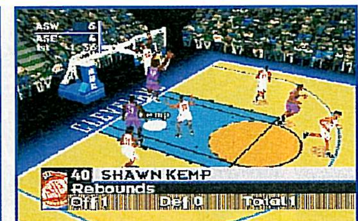
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ELECT. ARTS
PROGRAMADOR	ELECT. ARTS





TRIPLES *El concurso de triples es la principal diferencia, dentro de las modalidades de juego, con respecto a la primera parte.*





*En este juego no sólo tienen cabida los equipos americanos, ya que podremos manejar a cualquiera de las selecciones mundiales, incluyendo **España**.*

VALORACION

ELECTRONIC ARTS vuelve a cometer los mismos errores que caracterizaron la primera entrega de la saga para SATURN. La consola de SEGA parece estar gafada para los lanzamientos baloncestísticos de la compañía americana. La existencia de programas en el mercado tan completos como NBA ACTION'98 hacen que el computo global sea aún más descorazonador.

ELECTRONIC ARTS inicio su andadura en los 32 *bits* con NBA LIVE'96. Sin embargo, los usuarios de ***SATURN*** tuvieron que esperar hasta el año siguiente para ver un representante de la saga en esta consola. Sin embargo, lo peor no fue la espera, ya que el resultado final se alejaba considerablemente del logrado en su homónimo de ***PLAYSTATION***. La historia se vuelve a repetir, ya que la entrega de 1998 mantiene los mismos problemas que su antecesor. La definición gráfica es bastante simple, poniéndose especialmente de manifiesto en los planos cortos (logrados con los tres grados de *zoom* y las ocho cámaras incluidas). Entre los modos de juego destaca el concurso de triples, en el que desaparece la opción de disputarlo mediante pantalla partida incluida en ***PSX***. Se respetan las opciones aunque el editor es mucho más pobre, e incluso los menús más sencillos.

CHIP & CE

NBA LIVE'98

DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	1
Competiciones	4
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	SI

GRAFICOS 75

La escasa definición de los jugadores y los bruscos desplazamientos están por debajo de lo esperado. Tanto su homónimo para PSX como sus competidores de SATURN son netamente superiores en este apartado.

MUSICA 92

Sin duda la música es la mejor característica dentro del compacto. Su aportación en la espectacular intro es fundamental, mientras que en el resto del juego deja notar su calidad con algunos toques de jazz.

SONIDO FX 88

El sonido es otro de los apartados destacados dentro del programa. Los comentaristas y el sonido ambiente se completa con los gritos de los espectadores contando los últimos segundos en el concurso de triples.

JUGABILIDAD 76

La variedad de opciones es lo más relevante dentro de la jugabilidad. Sobre la cancha el juego se hace espeso y, dentro de la zona, confuso. Los triples constituyen un poco de aire fresco.

GLOBAL

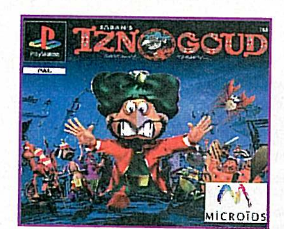
77

+ El concurso de triples y la variedad de opciones.
- El segundo patinazo consecutivo de la saga en formato SATURN.



Más INFAME que nunca

Iznogoud



Asustados nos quedamos por partida doble cuando vimos este **Iznogoud** corriendo por primera vez sobre PlayStation.



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	MICROÏDS





¿POR QUE ESTE SCROLL? Tan infame scroll tiene una explicación, como ya se ha explicado en el texto central, y no es culpa más que de sus programadores. La falta de previsión les ha llevado a tan desastroso resultado.

MONEDAS Al final de cada fase, el bigotudo de la derecha nos obligará a pagar el impuesto revolucionario que da acceso al siguiente nivel.





VALORACION

Los programadores de IZNOGOUD han pecado de falta de previsión. Seguramente pensaron que lo de comprimir los escenarios no les iba a salir tan caro, y cuando se encontraron con la verdad, era demasiado tarde para rectificar. Es una lástima, porque IZNOGOUD, sin pasar a la historia, sí podía haber sido un juego a tener muy en cuenta.

Hay formas y formas de cometer errores, pero éste es el más tonto que hemos podido encontrar. Cuando uno pone por primera vez **IZNOGOUD**, es posible que se asuste por la gran calidad de sus gráficos. Desgraciadamente, nos llevaremos un segundo susto cuando el *scroll* entre en escena. Creo que desde los tiempos del ***SPECTRUM*** no había visto un *scroll* tan malo. El problema está en que sus programadores han creado un único fondo para cada nivel que han debido comprimir en exceso (de hecho nada se repite en los fondos). Entonces, la CPU pierde demasiado tiempo en descomprimir, por lo que han debido sacrificar la fluidez de desplazamiento. Todo lo demás está en un gran nivel, incluida la diversión, pero mucho nos tememos que lo del *scroll* es un *handicap* casi imposible de superar.

J. C. MAYERICK

IZNOGOUD

PLATAFORMAS

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	14
Continuaciones	NO
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS 90

Los fondos cuentan con un colorido y una calidad asombrosa, a pesar de que se noten con cierta facilidad los efectos de la compresión. Además, y como nota sorprendente, los fondos no se repiten casi nunca.

MUSICA 82

Sin grandes alardes pero con la calidad suficiente como para no pasar desapercibida. Además son muchas las melodías, por lo que la variedad está asegurada durante todos los niveles.

SONIDO FX 83

Son simpáticos y graciosos, aunque no se prodiguen en exceso. Si no hay muchos más es porque se verían con el agua al cuello tras la pifia del scroll. Si hubiesen sido un poquillo más previsores...

JUGABILIDAD 60

Tiene unos gráficos excelentes, el mismo desarrollo que un clásico como Donkey Kong Country y una buena cantidad de niveles. Debería ser un buen juego, pero la brusquedad con que se mueve todo es inadmisible.

GLOBAL



+ Los gráficos son excelentes en todos los sentidos.

− El programador merece una seria reprimenda por su gran error.



AYRTON SENNA KART DUEL 2

La sensación de velocidad mas real y las carreras más emocionantes jamás vistas. Descubre la euforia de la victoria en un Grand Prix. Disfruta de la satisfacción de ir recortando el tiempo de tus vueltas para poder competir con los mejores corredores.



SUPER PANG COLLECTION

Dispara con tu harpón y destruye todas las pelotitas que veas sobre tu cabeza antes de que éstas acaben contigo. Destruye todas las bolas asesinas dentro del tiempo límite. ¿Serás capaz de superar los 300 niveles de este juego?



SNOW RACER´98

¿Te gusta la nieve? Snow Racer´98 te apasionará. Downhill (descenso 3 pistas), Slalom (3 pistas), Combined (combinada 6 pistas), Tremplin (3 pistas). Disfruta de la competición deportiva más excitante de invierno.



MEGAMAN BATTLE & CHASE

Participa en la más divertida competición deportiva de coches de carreras jamás creada. Elige entre 10 de los mejores coches de competición para superar 32 circuitos diferentes. Usa tus mejores armas para acabar con tus oponentes.



MEGAMAN 8

Más acción, más juego, más emoción. Ahora Megaman en 32 bits. 14 nuevos niveles con nuevos finales. Nuevas y sorprendentes armas.

7.990 PTAS. CADA UNO

CENTRO MAIL

www.centromail.es

Ven a comprar tus juegos favoritos a Centro MAIL

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ☎981 14 31 11
Santiago de C. C/ Rodriguez Carracido, 13 ☎981 59 92 88

ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz
C/Manuel Iradier, 9 ☎945 13 78 24

ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ☎96 514 39 98
Benidorm Av. los Limones. Edif. Fuster-Júpiter ☎96 681 31 00
Elche C/ Cristobal Sanz, 29 ☎96 546 79 59

ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ☎950 26 06 43

ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ☎98 534 37 19

BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ☎971 72 00 71
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ☎971 40 55 73

BARCELONA
Barcelona
• C/ Pau Claris, 97 ☎93 412 63 10
• C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ☎93 486 00 64
• C/ Sants, 17 ☎93 296 69 23
Badalona
• Olof Palmer, s/n ☎93 465 62 76
• C/ Soledat, 12 ☎93 464 46 97
Manresa C/ Ángel Guimera, 21 ☎93 872 10 94
Mataró C/ San Cristofor, 13 ☎93 796 07 16
Sabadell C/ Filadors, 24 D ☎93 713 61 16

BURGOS
Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ☎947 22 27 17

CÓRDOBA
Córdoba María Cristina, 3 ☎957 48 66 00

GIRONA
Girona C/ Rutlla, 147. Esq. Regla, 6 ☎972 22 47 29
Palamós C/ Enric Vincke,s/n ☎972 60 16 65
Figueres C/ Morería, s/n PRÓXIMA APERTURA

GRANADA
Granada C/ Martínez Campos, 11 ☎958 26 69 54

GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 Bajo ☎943 44 56 60

HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ☎974 23 04 04

JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ☎953 25 82 10

LA RIOJA
Logroño C/ Doctor Múgica, 6 ☎941 20 78 33

LAS PALMAS DE G.CANARIA
Las Palmas de GC C/ Presidente Alvear, 3 ☎928 23 46 51
Las Palmas de GC C.C La Ballena

MADRID
Madrid
• C/ Montera, 32 2º ☎91 522 49 79
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ☎91 527 82 25
• C.C La Vaguada. Local T-038. ☎91 378 22 22
• C.C Las Rosas. PRÓXIMA APERTURA
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ☎91 880 26 92
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 11 ☎91 652 03 87
Alcorcón C/ Cisneros, 47 ☎91 643 62 20
Las Rozas C.C. Burgocentroll. ☎91 637 47 03
Móstoles Av. de Portugal, 8 ☎91 617 11 15
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor ☎91 656 24 11

MALAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ☎95 261 52 92
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ☎95 246 38 00

MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ☎968 29 47 04

NAVARRA
Pamplona
C/ Pintor Asarta, 7 ☎948 27 18 06

PONTEVEDRA
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ☎986 22 09 39

SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ☎923 26 16 81

STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ☎922 29 30 83

SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ☎921 46 34 62

SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ☎95 467 52 23

VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ☎96 380 42 37
• C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ☎96 333 96 19
Gandía
• C.C. Plaza Mayor PROXIMA APERTURA

VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ☎983 22 18 28

VIZCAYA
Bilbao Pza. Arrikibar, 4 ☎94 410 34 73
Las Arenas C/ del Club, 1 ☎94 464 97 03

ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Cádiz,14 ☎ 976 21 82 71
• C/ Antonio Sangenis, 6 ☎ 976 53 61 56

ARGENTINA
Buenos Aires San José, 525 ☎371 13 16

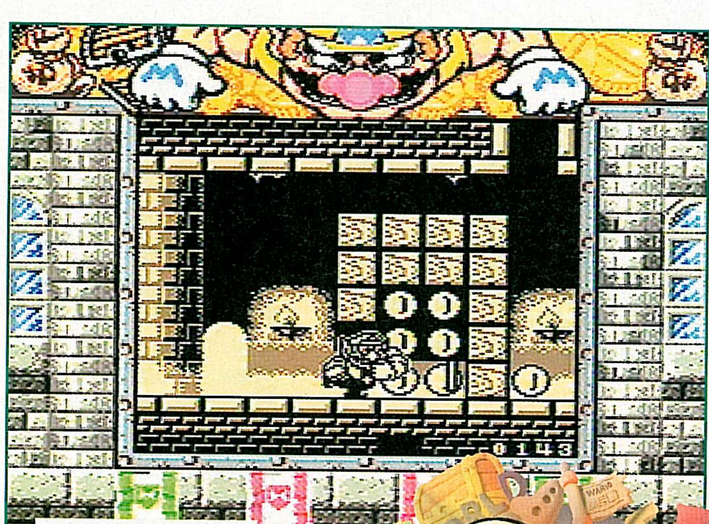
o pídelos en el teléfono

902 17 18 19

o por Internet:
pedidos@centromail.es

Diversión SIN FIN

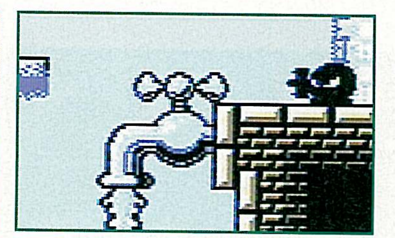
Warioland 2

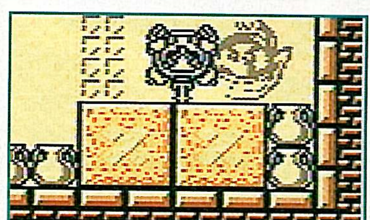


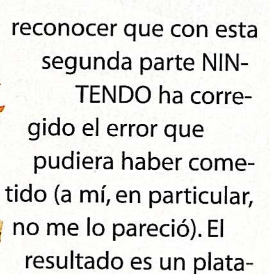
GRÁFICAMENTE *WARIOLAND 2 está a la altura de las circunstancias en GAME BOY y especialmente en SUPER GAME BOY, que ha tenido un trato muy especial. Resulta impresionante el enorme número de sprites necesarios para animar a Wario, que es capaz de adoptar infinidad de apariencias.*

Con Nintendo la ***diversión*** está asegurada, sobre todo cuando ***programa*** ese tipo de plataformas que sólo ellos saben crear. La jugabilidad es su seña de ***identidad***.

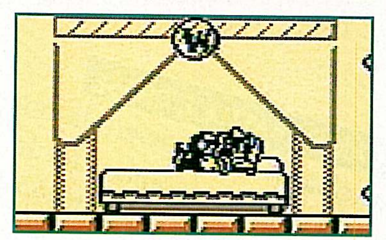








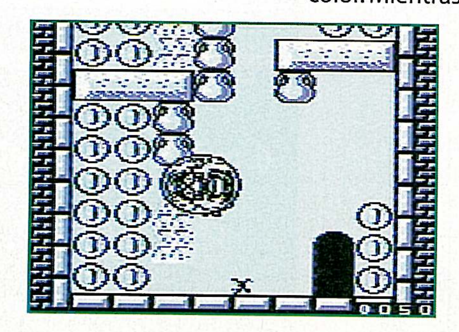
Cada cierto tiempo llega hasta nuestras manos uno de esos títulos que de antemano se nos antoja como toda una joya. ***GAME BOY*** cuenta con el record de ser la consola que más años lleva entre nosotros (en plena forma se supone), aunque pueden ser muchos más cuando en los próximos meses se asista en **España** al lanzamiento de la nueva ***GAME BOY POCKET*** en color. Mientras dura la espera, NINTENDO sigue alimentándonos con juegos que no sólo dan la talla, sino que superan las expectativas que de él se podían tener. WARIOLAND no fue un título que agradase a mucha gente en su día, pero es justo reconocer que con esta segunda parte NINTENDO ha corregido el error que pudiera haber cometido (a mí, en particular, no me lo pareció). El resultado es un plataformas con todos los ingredientes necesarios para pegarnos a la pantalla de ***GAME BOY***. Serán cincuenta los niveles por superar, en los que habrá que completar un objetivo concreto. Su desarrollo puede parecer excesivamente lineal en comparación con otros plataformas de NINTENDO, pero



Antes de comenzar cada nuevo mundo o capítulo (de los diez existentes) aparece un sencilla pero curiosa secuencia de introducción.

SUPER Información

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	NINTENDO



VALORACION

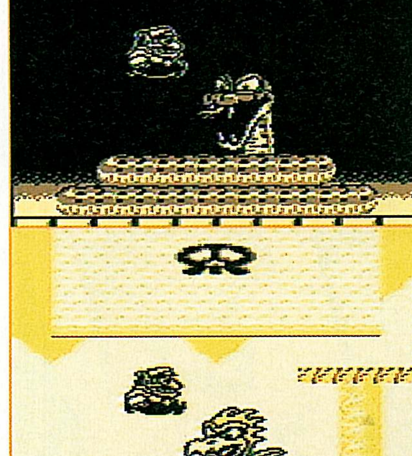
NINTENDO no deja de sorprendernos con cada nuevo lanzamiento para GAME BOY. WARIOLAND 2 no hace más que confirmar una cosa: en lo que a plataformas se refiere, nadie ha sido capaz de hacer sombra al gigante nipón. que sigan así siempre.

WARIOLAND 2

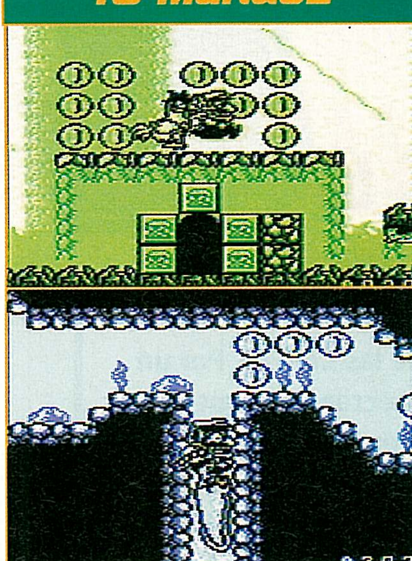
PLATAFORMAS

Megas	4
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	25
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

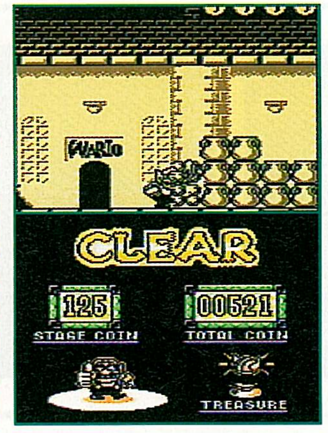
Jefes finales



10 Mundos



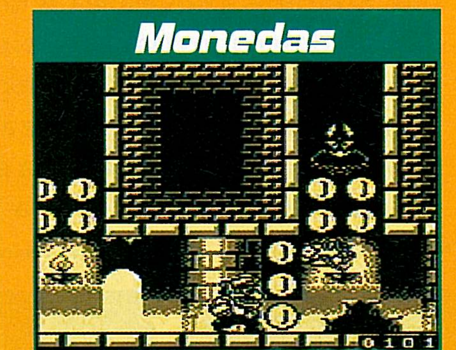




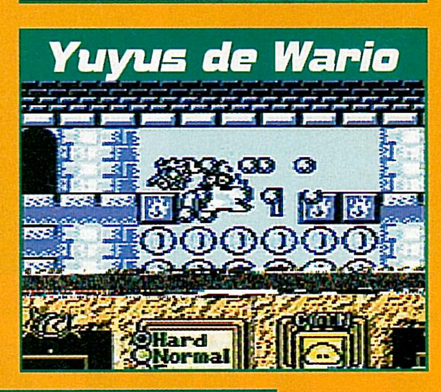
¡¡Más variedad!!

Además de los muchos secretos que tiene el juego, Wario deberá recoger monedas para poder acceder a los dos juegos disponibles, con los que a su vez se consiguen nuevos tesoros y porciones de mapa. Wario puede adoptar varias personalidades, dependiendo del enemigo que le ataque. Unas veces esa personalidad será perjudicial, pero en otras será de una importancia vital. Hay que pensar un poquillo.

Monedas



Yuyus de Wario



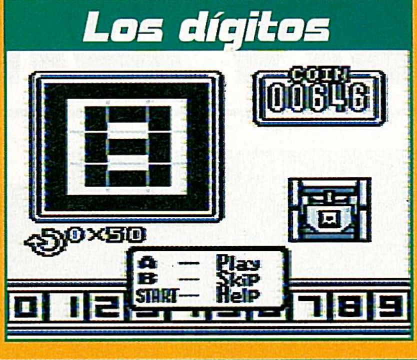
no es así, ya que existen infinidad de secretos por descubrir y varios juegos en los que participar. En el apartado técnico no aporta nada en especial, únicamente la enorme extensión de los niveles y la variedad gráfica existente en ellos. Las músicas son una auténtica maravilla, al igual que los efectos de sonido, sobre los que no se ha escatimado ningún tipo de esfuerzo.

J. C. MAYERICK

Las parejas



Los dígitos



El primer juego nos invita a adivinar en qué lugar se encuentra la figura que sale del cofre. En el segundo se nos irán mostrando porciones de un dígito (número) que deberemos adivinar.

GRAFICOS — 93

Hacer buenos gráficos tiene mérito, pero hacerlo cuando se está obligado a crear infinidad de niveles con mapeados extensos es mucho más complicado. WARIOLAND 2 lo consigue, y por ello merece un sobresaliente en este aspecto.

MUSICA — 94

Genial es la única palabra que define como se merece este apartado. Si tuviéramos que destacar algo, merece una mención especial la melodía que suena cuando Wario se marea al ser atacado por uno de los enemigos.

SONIDO FX — 92

Es probablamente el peor aspecto de los que comparecen en esta ficha, aunque deberíamos decir que se trata del menos bueno. Al igual que la música, cuenta con efectos de sonido que destacan por su simpatía y buen hacer.

JUGABILIDAD — 94

Son cincuenta niveles que no podremos dejar de jugar. Por si fuera poco, WARIOLAND 2 prevé un nivel final para aquellos osados que acaben con todo. WARIOLAND 2 es todo lo que podíamos esperar, y por suerte lo tenemos.

GLOBAL



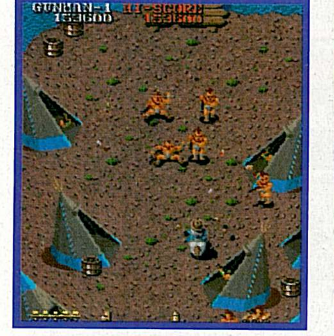
\+ En WARIOLAND 2 todo raya a un nivel excepcional.

\- No poder volver a los niveles ya jugados es «anti-Nintendo»



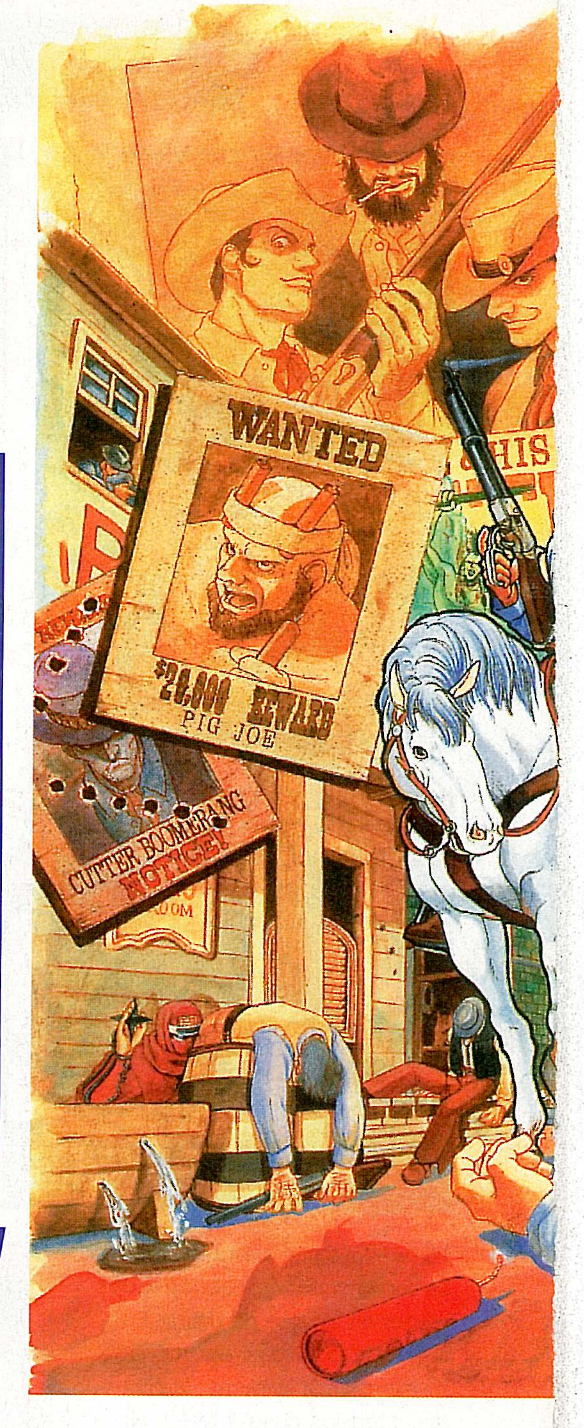
Coordinado por **J. C. MAYERICK**

Este mes comenzamos una nueva sección con la que pretendemos acercaros a dos aspectos diferentes de las *COIN-OP*. Por un lado recordaremos clásicos de los salones recreativos que a muchos de vosotros os traerán gratos recuerdos. Por otro, os pondremos al día sobre lo que acontece en un mundo tan nuevo y apasionante como el de la emulación, con el que es posible disfrutar de auténticas joyas de la historia de las *COIN-OP*.









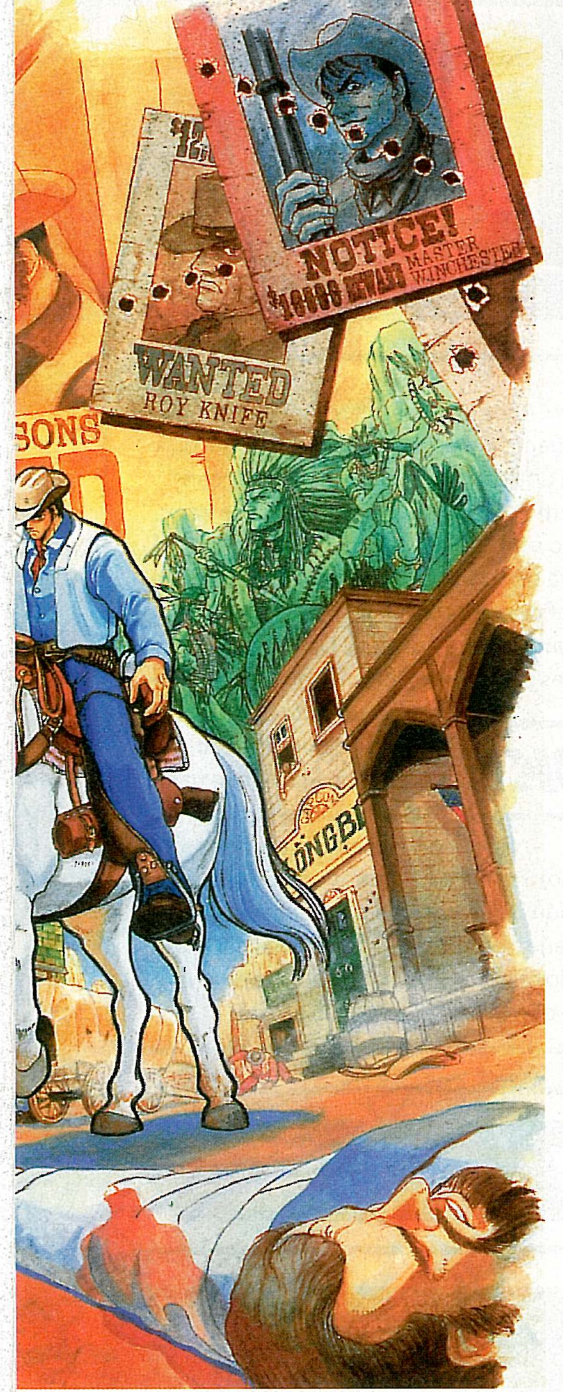


GUN SMOKE

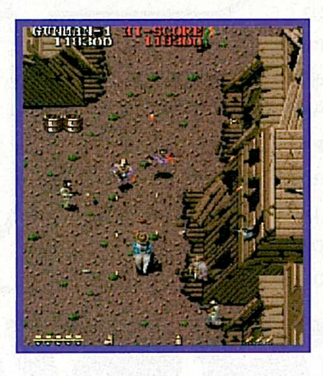


El tren *que aparece en el segundo nivel es el único elemento excepcional a nivel gráfico. El resto de los niveles abusan demasiado de ciertos bloques gráficos.*

No hacía mucho que CAPCOM había logrado un éxito sin precedentes con COMMANDO, un *shoot'em-up* en perspectiva cenital cuyo éxito desembocó incluso en la producción de un *film* protagonizado por el mismísimo **Arnold Schwarzenegger** (aunque este extremo nunca ha sido confirmado ni desmentido). Fue en ese mismo año, 1985, cuando la compañía japonesa se decidió a crear una pseudo-segunda parte, ambientada esta vez en el lejano oeste. Las diferencias no eran excesivas, de hecho se mantenía el revolucionario sistema de juego que se implantó en COMMANDO, aunque se le añadieron los elementos suficientes para tomarlos como juegos totalmente diferentes. Mientras que en COMMANDO apenas existían *items* para recoger, en







Gun Smoke el repertorio de éstos era bastante más elevado. El más recordado por todos es sin duda el caballo trotón, a cuyos lomos éramos invencibles, aunque no hay que olvidar que se podían recoger distintos tipos de armas, dinamita, etc. Existía un último *item* (*Pow*) que acababa con todos los enemigos existentes en la pantalla. El final de cada fase también variaba considerablemente. En Commando había que enfrentarse a todo un regimiento de enemigos que salían de la puerta de final de nivel. **Gun Smoke**, en cambio, introdujo la figura de los *final bosses* con barra de energía como método idóneo para finalizar cada uno de los niveles. Gráficamente era bastante sencillo, con unos fondos que se repetían constantemente en cada una de las diez fases, pero sería injusto no reconocer que, a pesar de la limitación, los gráfistas de CAPCOM realizaron un buen trabajo en este sentido. Las fases ambientadas en el pueblo y el poblado indio son las mejores, con un apunte especial para el nivel del cañon, cuyo aspecto recuerda en exceso a los primeros niveles de Commando. Choca un tanto el dispar nivel de dificultad entre cada uno de los niveles. Mientras que la fase del poblado indio es casi imposible de superar (con una longitud exagerada), el nivel seis, justo el siguiente, es casi para principiantes. Los efectos de sonido no están a la altura del resto del juego, y mucho menos al de la adicción, que es con diferencia lo mejor de este **Gun Smoke**. Una obra maestra de la jugabilidad que hoy se puede disfrutar gracias a los geniales programadores de Mame. El mes que viene más.

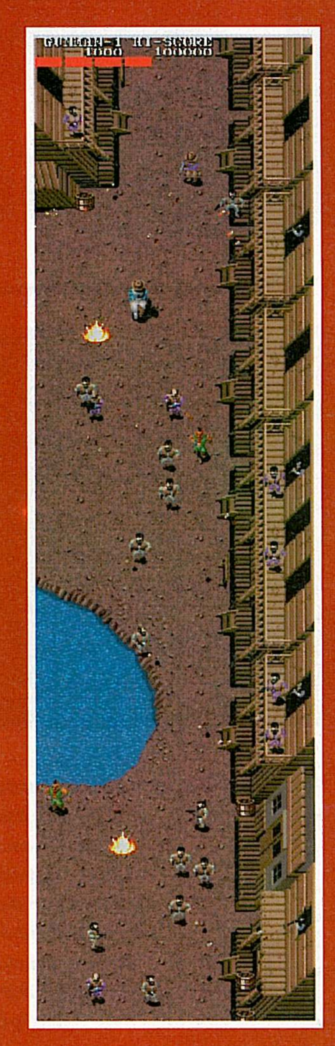
J.C. MAYERICK

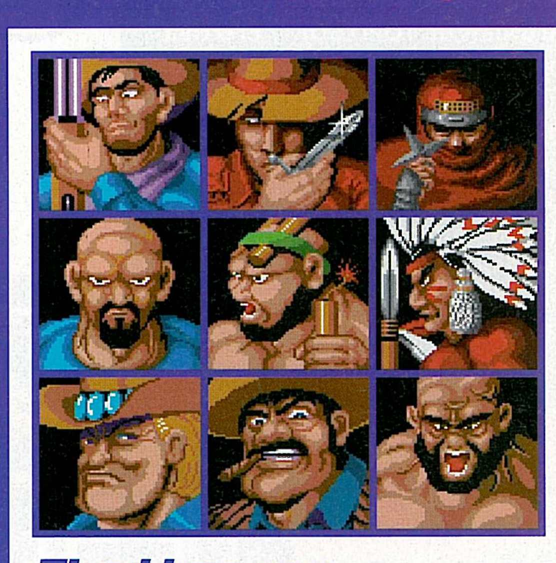
SUPER Information

COMPAÑIA	CAPCOM
AÑO	1985
GENERO	SHOOT'EM-UP
FASES	10

Los mapeados

El primer nivel del juego es el que más recordarán todos los jugones (muchos no pasábamos de ahí), por eso os hemos traído la parte final del mismo, con *final boss* incluido. No os asustéis por la cantidad de enemigos que aparecen, pues corresponden al nivel *Very Difficult* con el que nunca estaba configurada la máquina. El mapeado siempre era vertical, por lo que el *scroll* únicamente se desplazaba en este sentido y no también en horizontal como en ciertos *shoot'em-up* de renombre (Ikari Warriors, TNK III, etc.). Los demás mapeados no eran especialmente bellos, aunque cabía destacar el poblado indio y la segunda fase, con el tren que aparece al comienzo del nivel.





Final bosses. Son diez (aunque aquí sólo aparecen los nueve primeros) y cada uno cuenta con técnicas de combate muy personales. Con nombres tan extravagantes como *Los Pubro Double Pistol* o *Cutter Boomerang* deducimos que no cuentan con excesiva inteligencia, más aún si nos guiamos por el limitado número de patrones que utilizan en sus movimientos. No es demasiado difícil deshacerse de ellos.









Si no conociésemos cómo se las gastaba COMMODORE 64, pensaríamos que la máquina no daba más de sí. Pero la realidad es que los que no daban más eran sus programadores, que engendraron un bodrio de mucho cuidado.



GUN SMOKE

Apareció en una época en la que las adaptaciones de COIN-OP acaparaban la mayor parte del volumen de ventas, y además venía precedido por el éxito del último *shoot'em-up* de CAPCOM que, especialmente en las versiones para 8 *bits*, había arrasado: COMMANDO. La historia de las adaptaciones que se hicieron de **GUN SMOKE** es, cuando menos, original. Se trasladó a los principales soportes domésticos que por aquellos tiempos dominaban en los hogares, tanto en versiones de 8 *bits* como de 16 *bits*. Sin duda, la mejor adaptación corrió a cargo de la propia CAPCOM, que recreó, e incluso superó en algunos aspectos, el *feeling* de la COIN-OP original. Dicha versión fue la única que se realizó para consola, y en este caso fue la **NES** (no podía ser otra) el soporte que tuvo el honor de albergar dicho juego. Además de resultar sumamente fiel en cuanto a mapeados y desarrollo, incorporaba una pantalla en la que se podía comprar mejor armamento y otro tipo de *items*. Ya no sólo había que llegar al final del nivel, ahora también teníamos que juntar el dinero suficiente para que el jefe final se dignase a aparecer ante nosotros. De WANTED, las versiones para ***AMIGA*** y ***ATARI ST*** que fueron programadas por INFOGRAMES, mejor ni hablar, pues no aportaban nada al original (ni siquiera aprovechaban el nombre de juego). Poco más o menos ocurrió con la versión para ***COMMODORE 64***, una auténtica patraña que no había por dónde coger. Las versiones para ***SPECTRUM*** y ***AMSTRAD*** son un caso que merece ser tratado aparte.



VERSIONES

¿Gun Smoke?

¿Os acordáis de TOPO SOFT? Efectivamente, era una compañía española que programó, para ***ZX SPECTRUM*** y ***AMSTRAD CPC*** un juego llamado **DESPERADO** cuya similitud con el clásico **GUN SMOKE** era más que evidente. Hemos indagado en la historia para descubrir que **DESPERADO** apareció en el resto de **Europa** con el nombre de **GUN SMOKE** y bajo licencia de la propia CAPCOM. ¡¡Ver para creer!!



Aunque gráficamente eran algo confusas, las adaptaciones para SPECTRUM y AMSTRAD eran de lo mejorcito que se podía encontrar.

Versiones idénticas para los dos sistemas de 16 bits de ATARI y COMMODORE. Gráficamente resultaba un poco confuso, y en cuanto a la jugabilidad, pecaba de cierta lentitud de movimientos.





Tuvo que ser la propia CAPCOM quien crease la mejor adaptación que jamás se ha hecho de GUN SMOKE. En esta pantalla se observa la pantalla de la tienda, en la que debíamos comprar algunos items, así como el cartel del villano del nivel con el que teníamos que acabar.



La versión 0.31 del emulador *MAME* está previsto que aparezca a finales del mes de abril. Soportará 132 nuevas ROMS, por lo que se quedará cerca de alcanzar el medio millar de juegos/versiones emuladas (concretamente 476). Si quieres estar al tanto de su lanzamiento, te recomendamos dos direcciones:
http://www.davesclassics.com/mamewip
http://www.classicgaming.com/emunews

Tetris y Arkanoid son dos de los legendarios títulos que soportará la versión 0.31. BLOCKOUT (una versión 3D de TETRIS), KONAMI'S PING PONG, RETURN OF THE JEDI, RAINBOW ISLANDS, NEW ZEALAND STORY y el clásico PUNCHOUT de NINTENDO también estarán entre las joyas de principos de los 80'.

Los juegos para CPS-1 de CAPCOM, que hasta ahora sólo emulaba *CALLUS*, también han sido integrado dentro de *MAME*, aunque en un principio sólo soportará cinco títulos: FINAL FIGHT (del que os mostramos una captura), STRIDER, WILLOW, UN SQUADRON y MEGA TWINS. Es de esperar que en futuras versiones se integren otros títulos como MERCS, CADILLACS AND DINOSAURS, PUNISHER, STREET FIGHTER II TURBO, etc.



Ninja Gaiden. El *beat'em-up* programado por TECMO en 1988 también tendrá cabida en la versión 0.31 del emulador, y además lo hará a lo grande, con emulación de sonido incluido. Por cierto, del emulador *RAINE* (del que no hablamos este mes) se ha incluido algún «titulín», como el inolvidable SNOW BROS. Ahí es nada.

Robocop, DRAGON NINJA, BAD DUDES, HIPPODROME, HEAVY BARREL, SLY SPY y MIDNIGHT RESISTANCE son los juegos de DATA EAST que podremos disfrutar en esta versión. Por cierto, para los nostálgicos, destacar la presencia de WORLD CUP 1990, el genial juego de fútbol en perspectiva cenital que hizo furor en los salones recreativos. El mes que viene os contaremos mucho más.



SYSTEM16: LA PROXIMA VERSION ALCANZA LOS 20 TITULOS

A los OUT RUN, SUPER HANG ON, ALTERED BEAST, etc. se les sumarán, en la versión 0.25, cinco nuevas joyas de SEGA: DYNAMITE DUX, PASSING SHOT, SDI, E-SWAT y WONDERBOY III. Debutará también TOUGH TURF, un *beat'em-up* programado por DATSU en 1989. Más información en:
http://users.skynet.be/system16







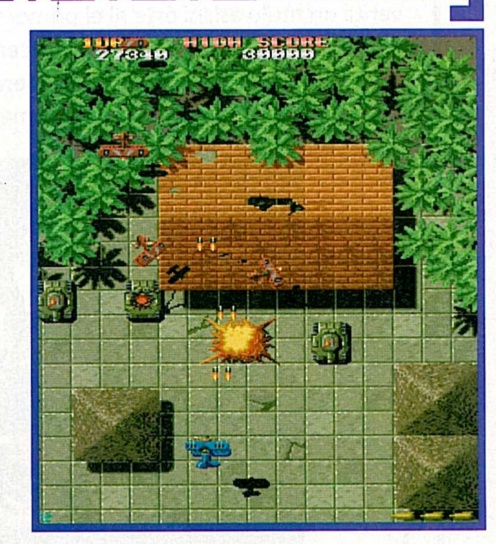
CALLUS: EL SONIDO ES EL PROTAGONISTA EN LA VERSION 0.30

Es, junto a ***SYSTEM 16***, el emulador más avanzado tecnológicamente. Hace un mes apareció la versión 0.30, soportando las siguientes *ROMS*: DYNASTY WARS, PNICKIES, CHIKI CHIKI BOYS, MUSCLE BOMBER DUO, CADILLACS AND DINOSAURS, WARRIORS OF FATE, 1941, PUNISHER, NEMO, QUIZ AND DRAGONS y «tachán, tachán»... el mismísimo MERCS. Estos se unen a los WILLOW, STREET FIGHTER II, STRIDER, FINAL FIGHT, etc. Se ha incluido sonido en todos los juegos (excepto los que utilizan *Q-Sound*), al tiempo que se ha integrado por fin un *GUI* (Interfaz Gráfica de Usuario). Búscalo en:
http://www.maelstrom.net/callus

RAGE: DE IKARI WARRIORS A LOS CLASICOS R•TYPE

Aunque hace ya algún tiempo que no aparece ninguna versión nueva, RAGE cuenta con 17 juegos entre los que se pueden encontrar maravillas de IREM como los R•TYPE I y II, IN THE HUNT, HAMMERIN' HARRY, o de SNK, como IKARI WARRIORS y VICTORY ROAD. En **http://homes.swipnet.se/~w-50884 /emulator/rage.htm** lo encontrarás todo.





FLYING SHARK ha sido emulado bajo WINDOWS 95 (es necesario DIRECT X 3). Su creador pretender emular otros títulos de TAITO como TWIN COBRA o TIGER HELI.
http://www.c64.org/~magnus/shark.htm



Coordinado por **NEMESIS**

La pasión por Buichi Terasawa parece no tener fin entre nuestros amigos nipones. Por tercera vez, su «chulesco» Cobra vuelve a protagonizar esta sección, aunque en esta ocasión no con un juego, sino con un comic interactivo. Un género bastante popular en el mercado japonés de *PC* que salta a *PlayStation* de la mano de SCE y el propio Terasawa.



*Este genuino Living Book para **PlayStation** hace gala de algunos primeros planos verdaderamente increíbles. Arriba a la derecha se puede apreciar el arte de Terasawa a la hora de reproducir la vegetación, las ruinas, el tras…*







PlayStation Comic

COBRA

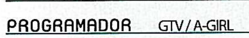
El reciente viaje de **The Elf** por tierras niponas y la magnanimidad de su corazón ha hecho posible que llegara hasta mis manos la segunda entrega de **Space Adventure Cobra: The Psychogun**, uno de los títulos de ***PlayStation*** más deseados por el «menda» en los últimos meses. Lanzado dentro de la línea *PlayStation Comic*, y con un precio bastante menor a los 5.800¥ acostumbrados, **The Psychogun** es un comic interactivo de 187 páginas, en el que las diferentes viñetas son animadas por los más variados efectos gráficos: *scaling*, cambios de luz, mapeado de texturas… Aunque a más de uno le parecerá una auténtica «parida» sacar a la venta un título así, ni éste ni el primer volumen son los primeros cómics interactivos en aparecer en consola. Ichimonji Takeru, otra de las obras de **Buichi Terasawa**, vio la luz en formato ***3DO*** durante los primeros meses de existencia de la



*Algunos ya no saben que hacer para ligar. El fulano de arriba ha decidido seguir el ejemplo de **De Lucar**, que para salir al tomar una horchata con una mujer necesita encañonarla antes con el arcabuz de su abuelo Matías.*

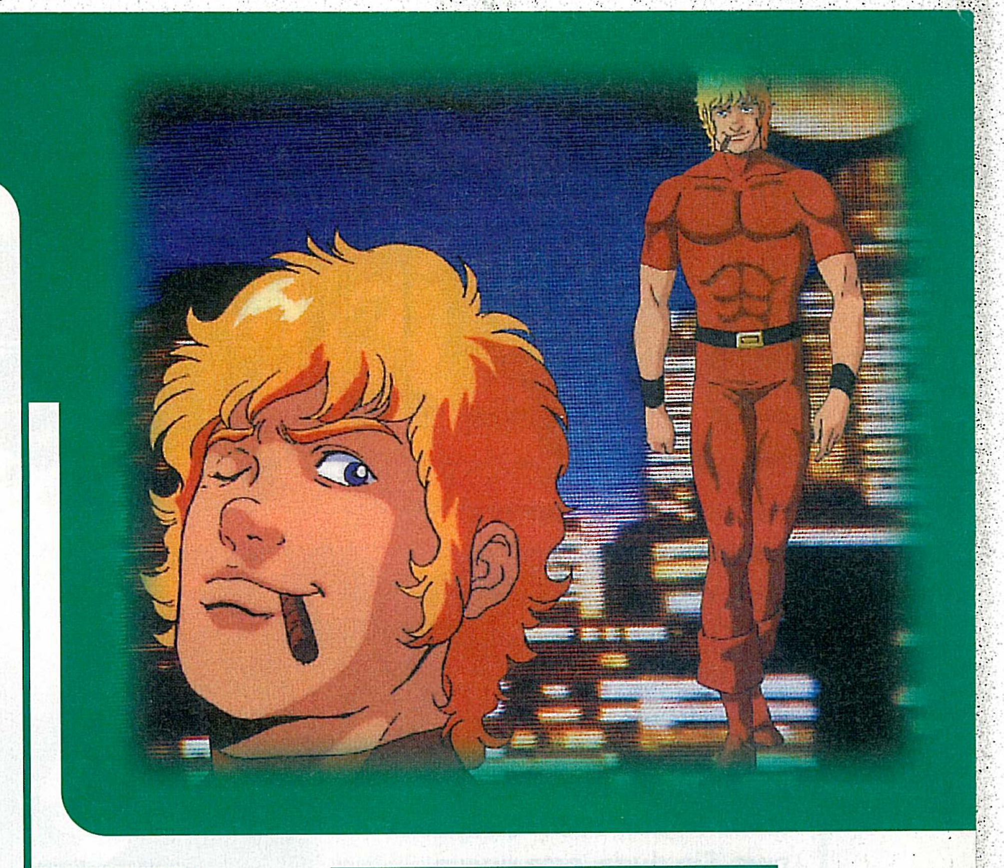


máquina de PANASONIC. **Terasawa** es conocido en el medio por ser uno de los primeros autores de manga en utilizar el ***Macintosh*** para colorear las imágenes. De hecho, Ichimonji Takeru llegó a ver la luz en ***Mac*** y ***PC*** en 1996 de la mano de SUNSOFT, y fue presentado en un **ECTS**, pero EAGLE PEAK (responsable de su adaptación al mercado occidental) se preocupó de añadirle elementos de aventura, facilitando así su distribución en **Europa** y **EE. UU.** **Space Adventure Cobra: The Psychogun**, por el contrario, no posee ningun tinte de aventura o participación por parte del jugador. Es un simple tebeo, una joya de coleccionismo para todos aquellos que amen el manga y posean una ***PlayStation***, que como Takeru lo lleva más que crudo para salir de **Japón**. En Occidente no hay mercado para un CD que tiene más de libro de ilustraciones que de juego. Por lo tanto, si algún día se te presenta la oportunidad de echarle el guante, no lo dudes. No tendrás otra oportunidad de conseguirlo.



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SCE
PROGRAMADOR	GTV / A-GIRL





Viajar por el espacio obliga a afrontar no pocos peligros. Que se lo digan al pato de arriba, víctima del asedio de un mono entubador de Urano, del género Sodom Horribilis.





Una galería de personajes de cortar la respiración

La galería de personajes incluida entre las opciones del comic interactivo, permite a los usuarios de *PlayStation* reencontrarse con uno de los personajes del excelente Space Adventure Cobra The Shooting: Simoneta «Tres Seguidos». Parece como si la pobre mujer hubiera sufrido de un calambre en los bajos, ya que sigue con la misma postura que en el juego de TAKARA. Problemas sanitarios al margen, Simoneta es la puerta de acceso a una galería desde la que se puede acceder a los diferentes personajes del CD, así como a las secuencias que protagonizan.









a pie de pista

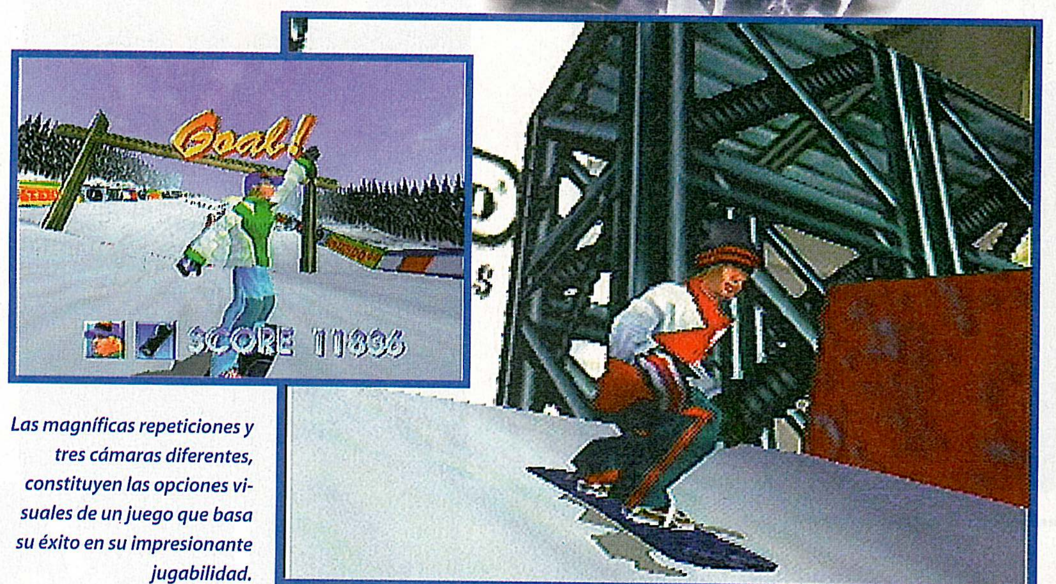
Coordinado por **J. ITURRIOZ**

Los deportes de invierno están de moda. A los títulos aparecidos para *PlayStation*, se suman los programadores de *Nintendo 64* con 1080º Snowboarding. Sin duda, esta nueva disciplina alcanza su máximo nivel en un cartucho ya disponible en Japón, pero que aún tardará en llegar a España.









Las magníficas repeticiones y tres cámaras diferentes, constituyen las opciones visuales de un juego que basa su éxito en su impresionante jugabilidad.





Es posible que dos jugadores participen de forma simultánea mediante el sistema de pantalla partida.

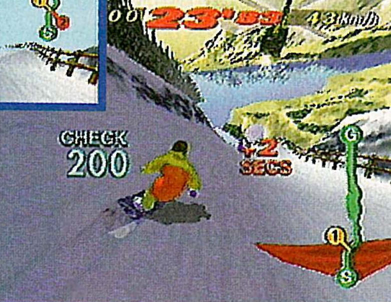


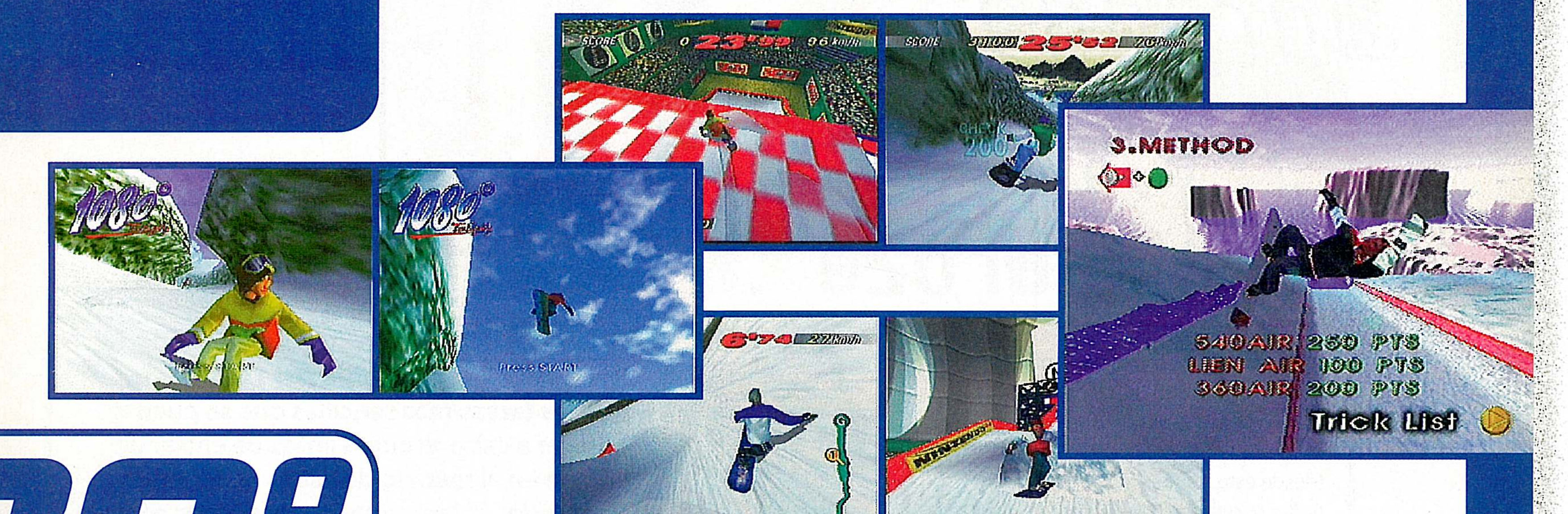




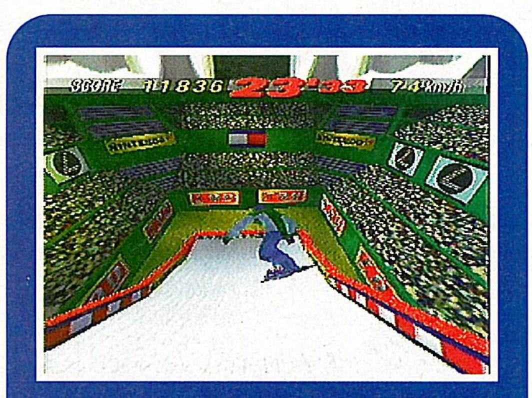


Los protagonistas del juego tienen capacidades diferentes. El sistema utilizado para su presentación es muy original.

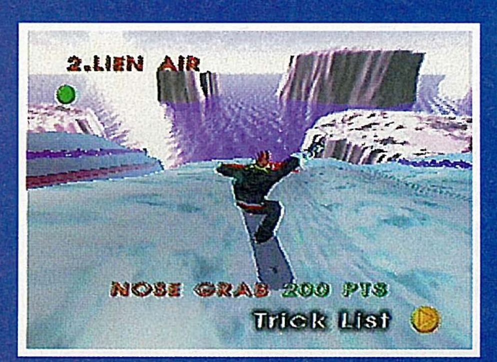




1080° SNOWBOARDING







La llegada de la nieve parece haber sido uno de los grandes argumentos de este año para los programadores de juegos deportivos. A los títulos centrados en los **Juegos Olímpicos de Nagano**, se han unido una sucesión de programas centrados en diferentes deportes invernales. Entre todos ellos, el que más aceptación parece haber tenido es el *snowboard*. ***Nintendo 64*** se une a esta tendencia con **1080° Snowboarding**, un juego que, creado por los responsables de Wave Race 64, ha sido una de las grandes sorpresas de la temporada en el mercado japones. A diferencia de otros programas, el juego que nos ocupa sólo presenta pruebas de *snowboard*, aunque permite disputar cuatro tipos de pruebas. Por un lado el salto de trampolín (la más espectacular), por otro el *slalom* (la más técnica), el descenso (la más emocionante), y por último el *halfpipe* (una combinación entre las dos primeras). La animación de los corredores en todas ellas es un espectáculo al que se une la posibilidad de utilizar el ***Rumble Pak***. En el apartado gráfico lo más destacado es el efecto de la nieve en polvo y la suavidad con la que se desplazan las tablas sobre todo tipo de superficies. La *intro*, en la que se ofrecen imágenes del juego, nos da una idea de la gran presentación de todo el juego. La música, en la que se combinan ritmos de *hip hop* y *grunge*, acompaña durante los menús, entre los que destaca el que sirve para presentar a los personajes. Este consiste en rápidos movimientos de cámara que nos trasladan a los diferentes puntos de una especie de refugio invernal, en el que se encuentran los protagonistas de un juego que esperamos para finales del 98.

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	NINTENDO



Pruebas diferentes. Aunque el cartucho sólo presenta pruebas de *snowboard* es posible participar en diferentes competiciones. La más emocionante es el descenso, especialmente cuando se compite frente a un segundo jugador controlado por la computadora. Además, el *halfpipe* y el salto de trampolín permiten poner en práctica todo tipo de giros y piruetas. Por último el *slalom*, que pone a prueba la habilidad y la técnica sobre las tablas de *snowboard*.



Coordinado por J. C. MAYERICK

Trabajar con *sprites* sobre *Net Yaroze* es una de las tareas más sencillas que se pueden llevar a cabo, aunque antes de entrar de lleno en el manejo de éstos, es necesario entender cómo trabajar y gestionar convenientemente la VRAM. En este número explicaremos la forma de mover gráficos entre la RAM y la VRAM, así como las diferentes estructuras y funciones que entrarán en juego. De paso, echaremos un vistazo a *TIM Tool*, una excelente herramienta, disponible en la página WEB de *Net Yaroze*, que permite la organización de gráficos y CLUTs sobre la VRAM.

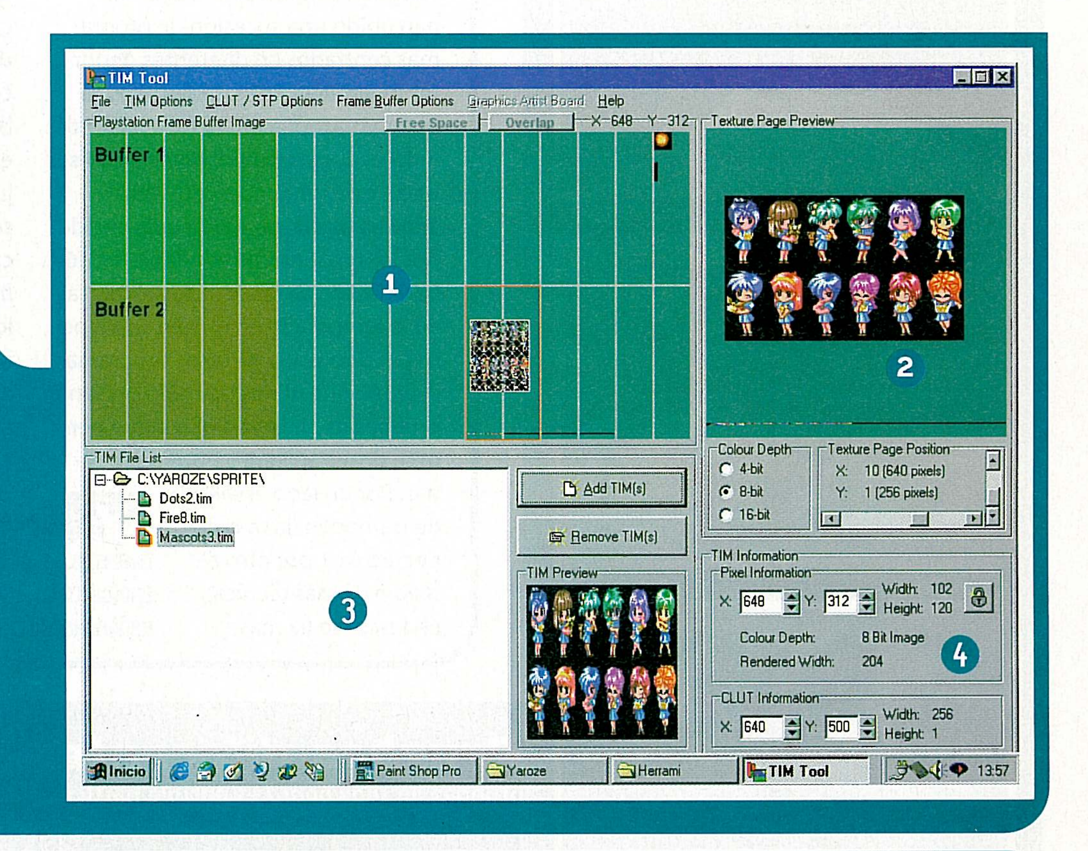
A la hora de comenzar a programar con *Net Yaroze*, la primera duda que asalta es cómo se mueven los gráficos desde la *RAM* a la *VRAM* (desde este momento, *VRAM* y *Frame Buffer* se refieren a lo mismo). La clave está en la cabecera de los ficheros *TIM*, el formato gráfico utilizado por el *SDK* de *Yaroze*. En ella se almacena la información concerniente al gráfico, como el modo de *pixel* utilizado, la posición del gráfico y el *CLUT* dentro del *Frame Buffer*, así como punteros a los datos de ambos. Aunque en un principio seremos nosotros los responsables de asignar una dirección de memoria para el almacenamiento del fichero *TIM* en la *RAM*, antes será necesario buscar una posición adecuada para el gráfico y su *CLUT* dentro

CONTROL



Aprovecha al límite el Frame Buffer

El entorno de trabajo de *TIM Tool* se divide en cuatro partes bien diferenciadas, que se explican a continuación: 1) Representación gráfica del *Frame Buffer* o VRAM. En él se observan las diferentes páginas y los dos *Buffer* (en caso de que se utilice *Double Buffering*). 2) Presentación de la página actualmente seleccionada. En la parte inferior se observa una línea con la información del CLUT del fichero *TIM* que aparece. 3) Localización de los diferentes ficheros *TIM* que se han añadido al proyecto. 4) Información concerniente al fichero *TIM* seleccionado y su *CLUT*. Posición, profundidad de color, posición dentro del *Frame Buffer* y de la página, etc. Al guardar el proyecto, *TIM Tool* actualiza las cabeceras de todos los ficheros *TIM*, al tiempo que crea un fichero de texto con toda la información relativa a cada uno de los ficheros *TIM*. Esto último resultará de gran utilidad.



TimTool te ayudará a ordenar la VRAM

del *Frame Buffer*. Esto se puede hacer de una forma artesanal con *TIMUtil* (incluido en el *SDK*) o de una forma mucho más intuitiva con *TIMTool*, que puede descargarse de la sección utilidades de la página *WEB* de **NET YAROZE** (ver recuadro). De cualquier modo, es necesario entender que esta utilidad es esencial en el desarrollo de programas no demasiado complejos a nivel gráfico, en los que estos últimos pueden ser acomodados sin apreturas dentro del *Frame Buffer*. Para aplicaciones más complejas, habrá que desarrollar sistemas de gestión de la *VRAM* mucho más específicas, algo que sólo se logra con mucha experiencia. De vuelta a lo que nos ocupa, supongamos que cargamos un fichero *TIM* en la posición xxxxxxxxH de la *RAM*. Para poder mover este gráfico al *Frame Buffer*, primero necesitamos obtener distinta información contenida en la cabecera del fichero. A tal efecto creamos una estructura `GsIMAGE`, con la que después llamaremos a la función `GsGetTimInfo`. A esta función se le deben pasar dos parámetros. Uno, un puntero al gráfico, en este caso xxxxxxxxH, y dos, un puntero a la estructura `GsIMAGE`. Ya que la función nos obliga a que este último parámentro sea un puntero, habrá que pasar una referencia a la estructura. Así, y suponiendo que se haya definido la estructura como `GsIMAGE graf`, la llamada a la función sería como sigue:

```
GsGetTimInfo(0xXXXXXXXX,
&graf);
```

Tras esto, en la estructura `Grafico` tendremos una útil información que nos ayudará a mover el gráfico y su *CLUT* a la posición correcta en el *Frame Buffer*. En *pmode* se ha almacenado el modo de *pixel*, que puede tomar los siguientes valores:

0 - CLUT de 4 *bits* (16 entradas)
1 - CLUT de 8 *bits* (256 entradas)
2 - Color Directo de 16 *bits*
3 - Color Directo de 24 *bits*
4 - Otros modos

La posición del gráfico y su CLUT dentro del *Frame Buffer* quedan almacenados en `px,py` y `cx,cy` respectivamente, y las dimensiones de ambos en `pw,ph` y `cw,ch`. Los punteros a los datos del gráfico y el CLUT quedan almacenados en `pixel` y `clut`. Ahora que tenemos la información necesaria para realizar el traslado de la *RAM* al *Frame Buffer*, ya sólo queda hacer dos llamadas a `LoadImage` para pasar en dos tandas el gráfico (o *bitmap*) y el *CLUT*. La cosa quedaría más o menos como sigue:

```
rp.x=graf.px; rp.y=graf.py;
rp.w=graf.pw; rp.h=graf.ph;
rc.x=graf.cx; rc.y=graf.cy;
rc.w=graf.cw; rc.h=graf.ch;
LoadImage(&rp, pixel);
LoadImage(&rc, clut);
```

`rp` y `rc` son dos estructuras `RECT` que se deben haber declarado con anterioridad. De nuevo hemos derreferenciado `rp` y `rc`, ya que *LoadImage* exige que le pasemos un puntero a la estructura `RECT`. Con lo hecho, hemos conseguido pasar el gráfico en formato *TIM* desde la memoria *RAM* al *Frame Buffer*. Hemos sentado las bases para que el mes que viene podamos trabajar con *sprites* sin ningún problema. Para ello contaremos con interesantes ejemplos.



DE SPRITES (I)

Estructuras y Funciones

Este mes sólo hemos trabajado con las estructuras RECT y GsIMAGE y las funciones *GsGetTimInfo* y *LoadImage*. El mes que viene será necesario profundizar en el resto de estructuras y funciones.

■ ESTRUCTURAS

```
typedef struct RECT {
    short x,y;
    short w,h; } RECT;

struct GsIMAGE {
    short pmode;
    short px,py;
    unsigned short pw,ph;
    unsigned long *pixel;
    short cx,cy;
    unsigned short cw,ch;
    unsigned long *clut; }

struct GsSPRITE {
    unsigned long
attribute;
    short x,y;
    unsigned short w,h;
    unsigned short tpage;
    unsigned char u,v;
    short cx,cy;
    unsigned char r,g,b;
    short mx,my;
    short scalex,scaley;
    long rotate; }
```

■ FUNCIONES

```
void GsGetTimInfo (
    unsigned long *tim,
    GsIMAGE *im )

int LoadImage (
    RECT *recp,
    u_long *p )

int StoreImage (
    RECT *recp,
    u_long *p )

int MoveImage (
    RECT *recp,
    u_long *p )

void GsSortSprite (
    GsSPRITE *sp,
    GsOT *otp,
    unsigned short pri )

void GsSortFastSprite (
    GsSPRITE *sp,
    GsOT *otp,
    unsigned short pri )
```



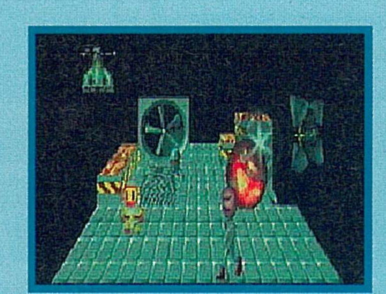
Coordinado por **THE PUNISHER**



Este mes, a petición popular, hemos rescatado uno de los apartados que habíamos suprimido hace unos números, El Clásico, en el que podréis ver esos juegos que han levantado pasiones, empezando por BLOOD MONEY. Si tenéis alguna duda o sugerencia, podéis escribirnos a la dirección de *e-mail*: amigamania@mx2-redestb.es.

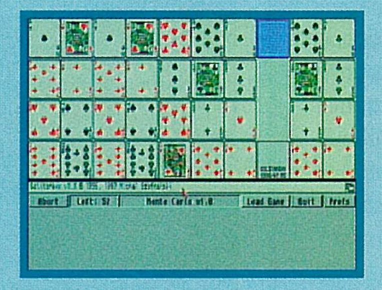
NULIKON, UN NUEVO CONCEPTO DE MATAMARCIANOS

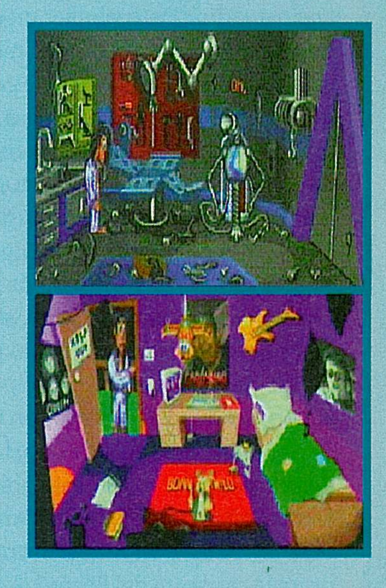
¿Os imagináis una mezcla de TURRICAN y MARIO 64 ? Eso es lo que están intentando los programadores de **NULIKON**, un juego que *a priori* no tiene mala pinta. La perspectiva del juego no será fija, y en cualquier momento podremos cambiar de cámara o rotar el escenario. El armamento del personaje es bastante variado y, al igual que en el juego de FACTOR 5, podremos ampliarlo constantemente. Ni los gráficos ni el motor 3D del juego están ni mucho menos acabados, y aún queda mucho por ver antes de que esté terminado.



DIEZ MANERAS DE JUGAR A LAS CARTAS EN UN SOLO JUEGO

Los aficionados a los juegos de cartas de toda índole, tienen una cita en el directorio de ficheros de **Aminet**. En él podrán encontrar a **SOLITAREXX**, un juego que incorpora más de veinte variantes distintas de juegos de cartas, desde solitarios a KLONDIKE, pasando por la carta blanca. Cualquiera de los juegos de naipes que sean nuestros preferidos seguro que están en esta fenomenal colección. El juego utiliza *scripts arexx* para las distintas variantes, por lo que necesitaréis un ordenador compatible con lenguaje *arexx*, lo que excluye a los que tengan la ROM inferior a la 2.0.





EL MISTERIO Y LA DIVERSION ESTAN OCULTAS EN DISCO

Por fin están disponibles las versiones alemanas e inglesa de **SIXTH SENSE INVESTIGATIONS**, la genial aventura gráfica de la que llevamos meses hablando. Este juego posee un *look* similar a las aventuras de LUCAS ARTS y cuenta con detallados gráficos. La primera en estar disponible es la versión que ocupa nada menos que dieciseis discos. En unas semanas más aparecerá la versión en CD, con mejores músicas y voces para cada uno de los personajes.

3PA o el retorno a los clásicos

Este enigmático nombre oculta a una novel compañía de origen portugués, que está preparando el nada despreciable número de tres juegos para lanzar este año. OPERATION BLIND STORM : THE TOTAL CHAOS, (cuya pantalla queda junto a estas líneas) es un matamarcianos que combina fases de perspectiva lateral y horizontal que incluirá escenas en *CD-ROM* grabadas por actores, y que estará repleta de melodías *dance*, *techno* y *trance* grabadas a ocho canales. IURD FIGHTER está muy poco avanzado, y se trata de un *beat´em-up* con *scroll* que, de momento, no tiene muy buenos gráficos, aunque todo se andará. Por último UKI AND AKUKE es, como habréis podido adivinar, una nueva versión de PANG, pero con muchas más armas, opción para más de dos jugadores, escenas renderizadas y la misma jugabilidad del arcade original.





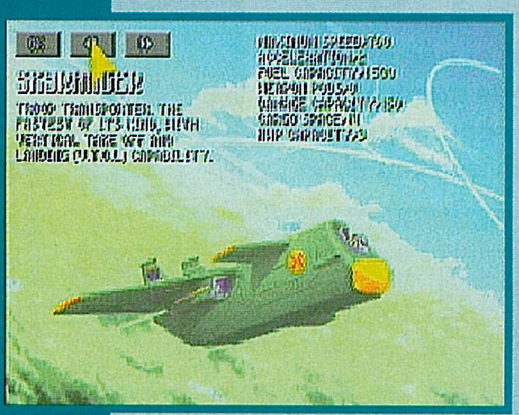
NOVEDADES

WINGNUTS



Inspirado en los juegos de aviones de la vieja escuela, este juego cuenta con buenos gráficos y velocidad destacable. El sentido de humor y los toques gráficos al estilo «Escuadrón Diabólico» abundan en cada uno de sus personajes. Lástima que no sea excesivamente jugable.

UFO, Enemy Unknown



Hace mas de cuatro años que este juego salió al mercado, pero vuelve a estar de actualidad gracias a que AMIGA FORMAT lo regala en el CD de la revista. **UFO** es un juego de estrategia con algunas dosis de acción y juego de tablero. Que no os falte.

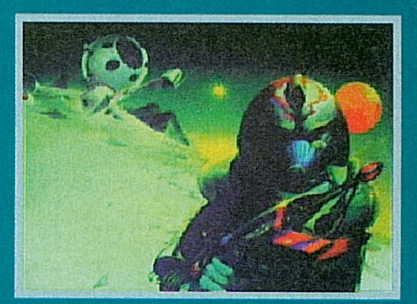
LA UTILIDAD

Con el nombre de **Amiga Forever**, CLOANTO ha lanzado un ***CD Rom*** que será como oro en manos de cualquier «amiguero» que tenga ***Amiga*** o ***PC***. En él se incluyen centenares de *demos*, y las versiones para ***PC*** de los famosos emuladores de ***Amiga*** Fellow y UAE. También se incluye una entrevista con el desaparecido **Jay Miner**, así como todas las versiones de Workbench y el Personal Paint 7 para estos emuladores. Este CD es multiplataforma, y se puede arrancar tanto en ***Amiga*** como en PC.

EL CLASICO



Blood Money, la consagración de DMA



Su primer juego fué Menace, y apareció en el subsello de serie barata PSYCLAPSE, perteneciente a PSYGNOSIS. Su siguiente juego aparecería en série cara y su nombre, **Blood Money**, se convertiria en leyenda entre los usuarios de la época. Tras una brillante *intro*, se ocultaba un variado y dificilísimo «mata-marcianos», que casi nadie consiguió terminar. Era un *arcade* parecido en muchos aspectos a R-TYPE y contaba con cuatro mundos y cuatro vehículos distintos. Su banda sonora también se hizo famosa, sin duda una de las más recordadas del gran **David Whittaker**. A partir de aquí DMA se convirtió en una compañía célebre.



LAS MEJORES MUSICAS DE AMIGA JUNTAS EN UN CD

Con el título de **Immortal**, se está preparando el lanzamiento de un CD que será del agrado de todos los «amigueros» y amantes de la buena música en general. El compositor **Rubén Monteiro** está siendo el encargado de recopilar estas músicas.

Este CD incluye melodías tan memorables como Shadow of the Beast, Amberstar, Stryx, Walker, Battle Squadron, Obliterator, Chambers of Shaolin, Beast II, y las músicas creadas por **Rubén** pertenecientes a los juegos Caveman Species, The Shadow of The Third Moon, Dafel Bloodline, Marathon, Forgotten Forever y Virtual Karting. La fecha de lanzamiento está próxima, y la lista de las músicas que formarán esta recopilación aún está sujeta a cambios. Todas las melodías son remezcladas y con muchos instrumentos más. Si queréis tener más información de este lanzamiento podeis visitar la página web **www.amigaflame.co.uk** .



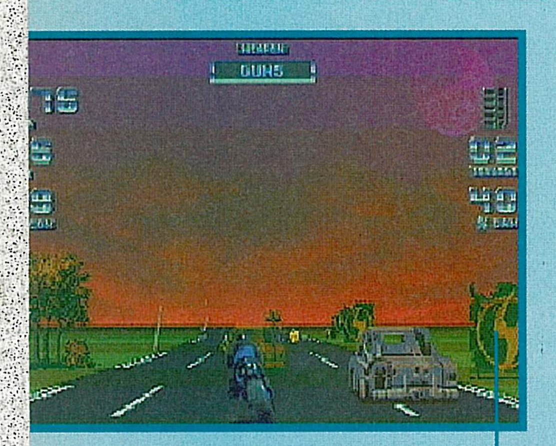








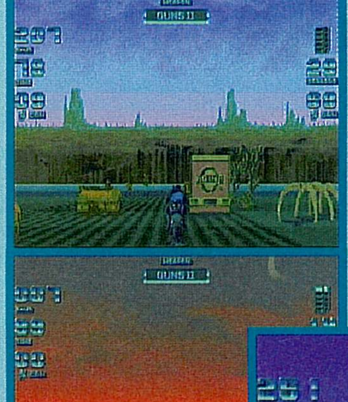
Con sólo tres juegos en su haber, y tras FIGHTING SPIRIT y SPHERICAL WORLDS, la gente de LIGHTSHOCK SOFTWARE se atreve a mezclar dos conceptos clásicos como SPY HUNTER y HANG ON en un juego de una realización técnica sobresaliente. BLACK VIPER es uno de esos grandes títulos que merece la pena tener, porque seguro que disfrutamos un buen rato con él.



Las carreteras están repletas de vehículos que circulan de un lado a otro del asfalto. La mayoría de estos rufianes irá a por ti, pero no debes destruir a los que ponga Innocent.



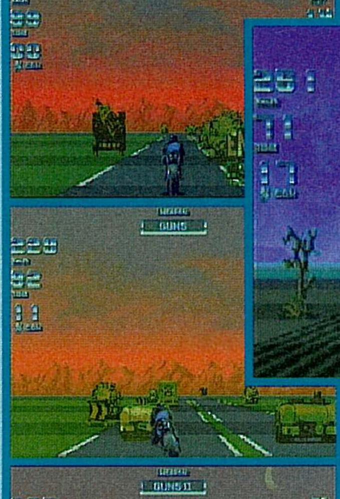


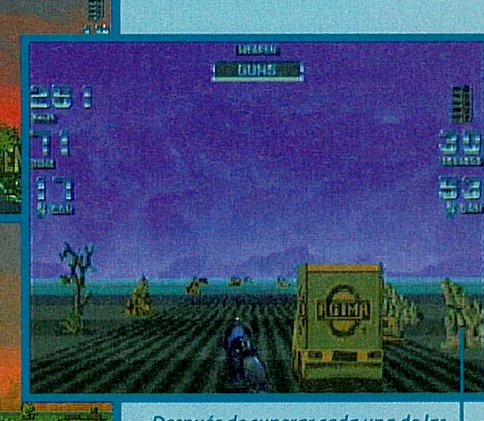




A FONDO

A pesar de que hace más de un año que está listo, este gran juego jamás había llegado a salir al mercado. Aunque esperábamos su salida oficial en todo el mercado europeo, nos hemos tenido que conformar con que esté en **Italia** y **Alemania**. **BLACK VIPER** es un *arcade* programado por los italianos LIGHTSHOCK, creadores del impresionante FIGHTING SPIRIT, uno de los juegos de lucha para ***AMIGA*** que más se parece a los de recreativa. Este juego que nos ocupa, poco tiene que ver con el anterior, aunque también nos recuerda a alguna máquina, ya que mezcla los conceptos de dos famosas ***COIN-OP***, HANG ON y ROAD BLASTERS. **BV** es un arcade con todas las de la ley, y su desarrollo es tan simple como divertido. A los mandos de una moto ultramoderna, deberemos atravesar lo que queda de **Estados Unidos** hasta llegar a la zona libre. Como es lógico, recorrer el país no será ni mucho menos un camino de rosas, ya que las carreteras están repletas de delincuentes que sólo quieren destrozar nuestra moto a base de trompazos, disparos y armas de todo tipo. Pero no estamos tan indefensos como parece, ya que contamos con un vehículo que podría entrar en la categoría de arsenal móvil. Los gráficos del juego son espectaculares y están muy bien animados. El único problema que tiene es el escaso colorido de los vehículos enemigos, que apenas están realizados a cuatro colores. Una increíble ambientación sonora con más de diez músicas distintas completa este juego, con el que no nos faltará ni jugabilidad ni diversión. Un gran *arcade*, que nos entretendrá durante mucho, mucho tiempo.

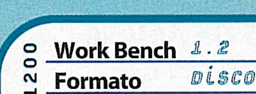




Después de superar cada una de las fases aparecerá un mapa en el que podrás elegir el camino que quieres seguir para continuar.







A 1200

Work Bench	1.2
Formato	DISCO
Ram	2 Mb
Instalable	SÍ

GRAFICOS	91
SONIDO	93
MUSICA	90
JUGABILIDAD	90
TOTAL	90

Aunque tenga algún tiempo, sigue siendo uno de los mejores en su género. Divertido, jugable, manejable y, sobre todo, muy largo.

BLACK VIPER

Centro Mail te presenta las mejores novedades de Electronic Arts

ELECTRONIC ARTS®



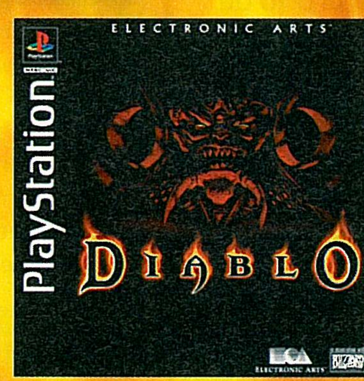
www.centromail.es

Ven a comprar tus juegos favoritos a Centro MAIL



Ambientado en el conocido sistema de batalla Warhammer, Dark Omen es un completo juego de estrategia con un innovador sistema 3D. Maneja los regimientos de caballería, infantería y arqueros, así como hechiceros, máquinas de guerra, etc...

7.990 ptas.



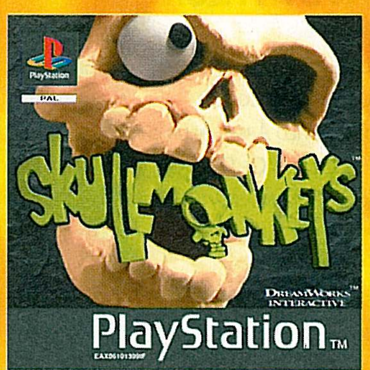
El reino de Khandaras está sumido al caos. Una fuerza malvada desconocida se ha apoderado de la tierra, llevando al populacho el miedo y la guerra civil. Ha viajado hasta la fuente de la maldad, el pueblo de Tristam.16 niveles. 300 objetos. 3 personajes.

7.990 ptas.



La policía te persigue, la carretera se queda pequeña y tras la curva un nuevo control con 4 coches cruzados. Pero tu deportivo capaz de alcanzar 300 Km/h no tiene barreras. 7 nuevos coches. 8 nuevos circuitos. Conduce de noche usando las luces.

7.990 ptas.



Klaymen, un héroe de plastilina debe evitar que el villano Kligg destruya su planeta. Más de 100 niveles repletos de simpática jugabilidad. 20 mundos que recorrer. Niveles ocultos. Banda sonora con música Funky.

7.990 ptas.



Explora 21 niveles de juego en busca de bolas de energía que han sido localizadas en diferentes lugares del mundo. Acaba con 8 jefes y más de 30 enemigos. Texturas y gráficos 3D. Usa una gran variedad de armamento.

7.990 ptas.



PlayStation

Ponte la bata de médico y apela a tus buenas intenciones para gestionar un loco hospital. Construye consultas, quirófanos, laboratorios, etc. Contrata el personal adecuado. Descubre nuevas enfermedades. Perspectiva isométrica 3D.

7.990 ptas.



Basado en una conocida serie de dibujos animados de televisión, Beast Wars es un completo arcade 3D que sorprenderá a todo el mundo por su facilidad para entretener y divertir.

7.990 ptas.



Vuelven los moteros más astutos de PlayStation y ahora en el mejor 3D jamás visto hasta la fecha. Conduce todo tipos de motos por los carreteras más espectaculares de los USA. Gana carreras y derriba a tus competidores para ganar más dinero y poder adquirir la última joya recién salida de fábrica.

8.490 ptas.

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 14 31 11
Santiago de C. C/ Rodriguez Carracido, 13 ✆981 59 92 88

ALAVA
Vitoria-Gasteiz
C/Manuel Iradier, 9 ✆945 13 78 24

ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ✆96 514 39 98
Benidorm Av. los Limones. Edif. Fuster-Júpiter ✆96 681 31 00
Elche C/ Cristobal Sanz, 29 ✆96 546 79 59

ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆950 26 06 43

ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆98 534 37 19

BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 72 00 71
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ✆971 40 55 73

BARCELONA
Barcelona
• C/ Pau Claris, 97 ✆93 412 63 10
• C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ✆93 486 00 64
• C/ Sants, 17 ✆93 296 69 23
Badalona
• Olof Palmer, s/n ✆93 465 62 76
• C/ Soledat, 12 ✆93 464 46 97
Manresa C/ Ángel Guimera, 21 ✆93 872 10 94
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆93 796 07 16
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆93 713 61 16

BURGOS
Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ✆947 22 27 17

CORDOBA
Córdoba María Cristina, 3 ✆957 48 66 00

GIRONA
Girona C/ Rutlla, 147. Esq. Regla, 6 ✆972 22 47 29
Palamós C/ Enric Vincke,s/n ✆972 60 16 65
Figueres C/ Morería, s/n PRÓXIMA APERTURA

GRANADA
Granada C/ Martínez Campos, 11 ✆958 26 69 54

GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 Bajo ✆943 44 56 60

HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 23 04 04

JAEN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 25 82 10

LA RIOJA
Logroño C/ Doctor Múgica, 6 ✆941 20 78 33

LAS PALMAS DE G.CANARIA
Las Palmas de GC C/ Presidente Alvear, 3 ✆928 23 46 51
Las Palmas de GC C.C La Ballena

MADRID
Madrid
• C/ Montera, 32 2º ✆91 522 49 79
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆91 527 82 25
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆91 378 22 22
• C.C Las Rosas. PRÓXIMA APERTURA
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆91 880 26 92
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 11 ✆91 652 03 87
Alcorcón C/ Cisneros, 47 ✆91 643 62 20
Las Rozas C.C. Burgocentroll. ✆91 637 47 03
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆91 617 11 15
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor ✆91 656 24 11

MALAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆95 261 52 92
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆95 246 38 00

MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 29 47 04

NAVARRA
Pamplona
C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 27 18 06

PONTEVEDRA
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ✆986 22 09 39

SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 26 16 81

STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 29 30 83

SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ✆921 46 34 62

SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ✆95 467 52 23

VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆96 380 42 37
• C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ✆96 333 96 19
Gandía
• C.C. Plaza Mayor PROXIMA APERTURA

VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 22 18 28

VIZCAYA
Bilbao Pza. Arrikibar, 4 ✆94 410 34 73
Las Arenas C/ del Club, 1 ✆94 464 97 03

ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 21 82 71
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 53 61 56

ARGENTINA
Buenos Aires San José, 525 ✆371 13 16

o pídelos en el teléfono

902 17 18 19

o por Internet:
pedidos@centromail.es

línea directa

Coordinado por **THE SCOPE**

Este mes de Mayo viene cargado de suculentas novedades, y el interés que han despertado en cada uno de vosotros se percibe en vuestras cartas. Si quieres saber si ese juego que tanto te quita el sueño es tan bueno como crees, escribe a:

Ediciones Reunidas S. A. Revista **SUPER JUEGOS**. Calle O´Donnell 12, 28009 MADRID. Pon en una esquina del sobre **THE SCOPE**.

MUCHO DE PLAYSTATION

Saludos a toda la redacción, y a ver si ampliáis la revista, que se hace corta:
1) Ordéname de mejor a peor: WILD ARMS, ALUNDRA, XENOGEARS, ROCKMAN DASH y TALES OF DESTINY. ¿Llega alguno a la altura de FINAL FANTASY VII?
2) ¿Saldrán PARAPPA THE RAPPER y CASTLEVANIA en la serie *platinum*?
3) ¿Para cuándo GRAN TURISMO? ¿Y el ISS PRO 2?
4) ¿Saldrán XENOGEARS, ROCKMAN DASH y TALES OF DESTINY en occidente?

Agustín Valverde Viguera, Sevilla.

Se nota que estás a la última.
1) XENOGEARS, WILD ARMS, ALUNDRA y TALES OF DESTINY. ROCKMAN DASH no tiene nada que ver. No.
2) De momento no.
3) El primero en Mayo. El segundo está aún en el aire. O para el mundial o en Septiembre.
4) Quizá los tres si se venden bien en **EE. UU.**





BREVE Y BUENO

Sere breve. Soy un fanático de los clásicos. ¿Es cierto que CAPCOM va a lanzar una colección de clásicos? ¿Sabéis qué juegos aparecerán en las primeras entregas?

Javier Mapero Canrol, Melilla.

Es cierto. Lo único que sabemos es que se llamará CAPCOM GENERATION y que el primero será una recopilación con 1942, 1943 y 1943 KAI. El segundo de la saga GHOST´N GOBLINS.

PITUFOPREGUNTA

Hola a toda la redacción.
1) La segunda entrega de LOS PITUFOS para ***GAME BOY*** me defraudó y mucho. El mes pasado, en la *review* de la tercera parte, lo pusisteis bastante bien, ¿qué tiene ésta que no tuviera la otra, y cuáles son las principales novedades?
2) ¿Qué licencias de comics famosos van a salir en 32 *bits*?

Juana C. Sanz «The Donkey», Alcorcón (Madrid).

Las novedades principales de LOS PITUFOS 3 son la inclusión de *scroll parallax*, un control mucho mejor que eleva la jugabilidad y unos niveles especiales que técnicamente son de lo mejorcito que hemos visto.
2) LUCKY LUKE es el único anunciado... de momento.

NINTENSEGASONY

Hola Scope, soy **Alvaro**:
1) ¿Qué hay de la *Rolling Demo* de METROID 64?
2) ¿Es cierto que ya han aparecido imágenes de SUPER MARIO 64 2 en la prensa extranjera?
3) ¿La ***KATANA*** de SEGA contará con suficiente aceptación después de los fiascos anteriores?
4) ¿Qué opinión te merece SONY, esa compañía «de toda la vida» que ha hundido a SEGA y rebasado a la mítica NINTENDO?
5) ***SATURN*** te regala el cable RGB (todo un detalle), ***PSX*** te invita a comprarlo (lo normal), pero ¿por qué ***N64*** ni siquiera tiene esa salida?

El ermitaño perturbado del Rincón de la Victoria.

TERMOMETRO

CALIENTE

RESIDENT EVIL 2, GRAN TURISMO, ROAD RASH 3D... ***PLAYSTATION*** no descansa.

TEMPLADO

La poquitas noticias que nos llegan sobre la ***KATANA***. Ninguna imagen definitiva.

FRIO

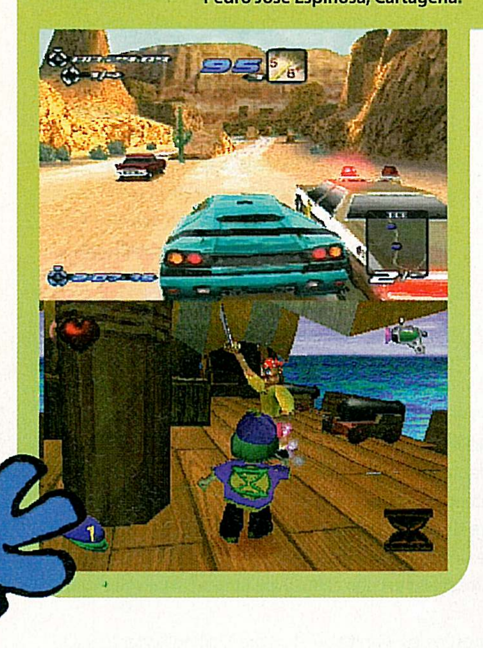
Los juegos de EMPIRE para ***PLAYSTATION***. Ideales para bostezar.

LO MEJOR DE PSX

Tengo una PSX y quiero hacerte unas preguntas:
1) ¿Cuándo saldrá Carmageddon para ***PSX***? ¿Merecerá la pena comprarlo?
2) ¿Es el Fifa´98 el mejor simulador deportivo?
3) ¿Cuándo saldrá a la venta el esperado Gran Turismo?
4) ¿Te comprarías Rascal?
5) ¿Need For Speed 3 o Rage Racer?
6) ¿Cuál de estos dos juegos es mejor, Clock Tower o Resident Evil 2?

Pedro José Espinosa, Cartagena.

Reconozco que es sumamente complicado elegir entre tantos buenos juegos que aparecen para ***PlayStation***.
1) Aparecerá más o menos en Septiembre, pero por lo que sé de la versión ***PC***, basa su éxito en la violencia de atropellar peatones. Si te va eso, te gustará.
2) De fútbol de momento sí junto con el ISS Pro. Después del mundial, ya veremos.
3) Este mes lo tendrás en las tiendas.
4) Es un buen juego, a pesar de tener carencias jugables.
5) Depende de si te va la simulación o *arcade*. Con ninguno te equivocarás.
6) Resident Evil 2. Una joya.

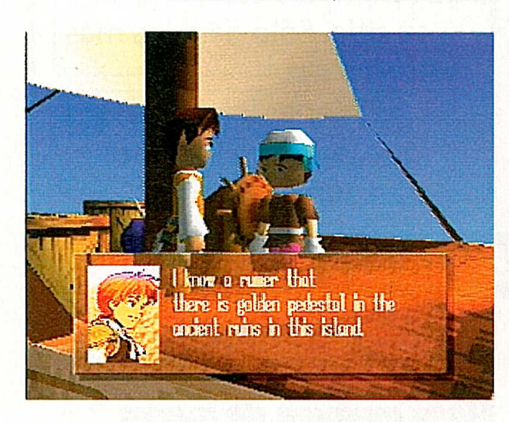




PROGRAMAR PSX

Me encanta vuestra revista, y quiero hacerte unas preguntas:
1) ¿Para cuándo el Metal Gear Solid? ¿Será parecido al de ***Msx***?
2) ¿Si se programar en ***Pc***, y me compro una ***Yaroze***, qué es lo que tengo que hacer para sacar a la venta mis juegos? ¿Qué pasos legales tendría que seguir?
3) ¿Es posible hacer buenas cosas con ***Yaroze***, o sólo es un sucedáneo del *kit* de programación por las limitaciones que tiene?

Sebastián Monserrat, Palma de Mallorca.



SATURN RESPIRA AUN

Tengo una Saturn y me gustaría que me dieras alguna sorpresa:
1) ¿Shining Force III, Panzer Dragoon Saga y Grandia saldán en **España**? ¿Traducidos?
2) ¿Qué juegos de CAPCOM y SNK van a llegar a **España**? ¿Alguna sorpresa?

Miguel Navarro, Baza (Granada).

Me alegro de saludarte.
1) Pues de momento Metroid 64 no está ni en los planes de lanzamiento de este año.
2) No he visto nada ni en prensa ni en **Internet**.
3) Me temo que es la última oportunidad que tiene SEGA para «hacerse perdonar».
4) Pues es el mejor ejemplo de cómo hacer bien las cosas. No sólo hace falta tener una buena máquina, también hay que saber promocionarla y dar al usuario lo que exige: buenos juegos.
5) Yo me hago la misma pregunta.



CARTA DEL MES

He decidido hablar sobre los juegos japoneses que se quedan allí. En primer lugar quiero apoyar y aplaudir a las compañías que contra todo riesgo traen al viejo continente juegos arriesgados de vender, en particular SONY con su Parappa y el próximo Depth. Sin embargo, me parece lamentable que, con la cantidad y calidad de la mayoría de los juegos japoneses, éstos se queden en su país por culpa de la cobardía de muchísimas compañías que, para evitar riesgos, traen los típicos juegos de siempre de lucha y conducción. Así, el mercado acaba saturado de un puñado de juegos iguales y, lo que es peor, de lo más mediocre. Gracias a los Dioses las cosas están cambiando, y cada vez traen cosas más o menos variadas, aunque con cuentagotas. De todos modos, creo que está lejano el día en que pueda comprar algo y vea en los estantes cosas como Forever With You, Densya De Go! o LSD... Y no sólo en su versión americana, sino con títulos y voces en castellano, que para eso estamos en España, señores.

The Witch, Cádiz

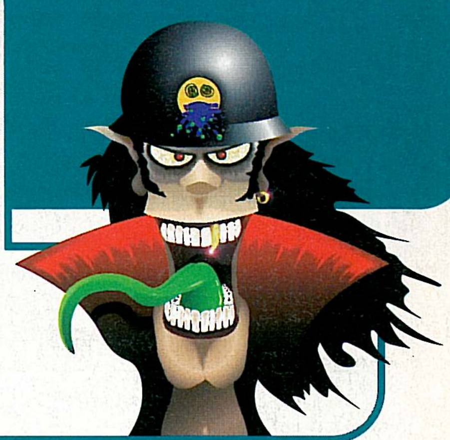


No corren buenos tiempos para el, hasta la llegada de ***Katana***, estandarte de SEGA, pero también es cierto que su «despedida» estará aderezada de juegos buenos.
1) Pues saldrán todos menos Grandia. Lamentablemente aparecerán en inglés y no en castellano, a pesar del *handicap* que esto supone.
2) Se rumorea que va a salir X-Men Vs. Street Fighters con el cartucho de 4 megas. Del resto no se nada a ciencia cierta. Sorpresa, entre comillas, es que Resident Evil 2 saldrá también con cartucho.

A ver si te puedo ayudar:
1) En Septiembre se lanzará en **Japón**, luego supongo que en Diciembre o Enero podrá llegar a España. El sistema de juego es el mismo, pero bajo un entorno poligonal muy realista.
2) Para sacar un juego a la venta en ***Psx*** necesitas que te lo apruebe SONY, sin contar con la infraestructura económica necesaria.
3) Me temo que es más bien un sucedáneo. Programar en ***Yaroze*** te permitirá darte a conocer e intentar que te fiche alguna compañía.

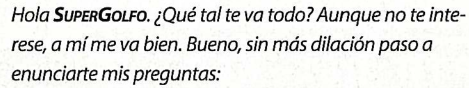
Las novedades de PSX son las más esperadas





Coordinado por **SUPERGOLFO**

La red **interactiva** que pondrá a cada uno en su sitio. Sólo para los más **valientes**. Si tienes lo que **hay** que tener, no lo dudes un instante



Moco moquea de nuevo

*Hola **SuperGolfo**. ¿Qué tal te va todo? Aunque no te interese, a mí me va bien. Bueno, sin más dilación paso a enunciarte mis preguntas:*

*1) Respecto a los cartones que se te ve recogiendo por las noches en las calles... Dime la verdad, ¿lo haces simplemente por hobby, o lo haces para intentar terminar de empapelar de una vez las paredes de la casa de tu compañero de redacción **De Lucar**?*

2) ¿Cómo explicas el hecho de tener preservativos en el intestino grueso?

*3) ¿Qué crees más factible que te llegue a suceder un día en la redacción, que el «miniaturesco» **Doc** te atropelle el dedo gordo del pie montando a bordo de un Micromachine o que te toque la lotería y así puedas dejar de hacer «gayolas» por encargo?*

4) ¿Crees posible que el Sporting de Gijón no baje a segunda división esta temporada?

*5) Además del poblado chabolista de La Rosilla, ¿sabes de algún sitio lamenable donde se programen juegos para **Amiga**?*

*6) ¿Se cansa alguna vez el **Scope** de tanto insulto hacia su persona?*

*P. D. Bueno **SuperGolfo**, me despido. Por cierto, manda un saludo de mi parte a tus compañeros, amigos y familiares del albergue municipal. Aprovecho que me has publicado (supongo) para mandar un saludo a Oscar y a Salva.*

Mucusman (Madrid)

Oh! **Mucusman**. A ti, que te consideraba uno de mis lectores mascota, uno de mis preferidos, uno de los que mes a mes ansío que llegue su carta para practicar baloncesto con la papelera... me has defraudado. Cuando yo daba por segura tu recuperación, cuando apostaba por una salida airosa del centro de acogida de primates abducidos por sopas de pollo, has vuelto a las andadas. Parece mentira que eches por tierra tanta inversión médica familiar (a la porra los ahorros de tantos años trabajado en el circo como mujer barbuda) y recuperes de nuevo tu soledad neuronal. En fin, voy a responder tus inquietudes:

1) Amigo moco, aunque por hobby no recogería ni un cartón (je, je, je), a **De Lucar**, antes de empapelar sus paredes debería tenerlas antes. De todos es sabido como el picadero que con tanta ilusión compró se le cae a pedazos. Hemos llegado a la conclusión de que está enamorado de uno de los obreros, y con tal de que permanezca a su lado las frías tardes de invierno, es capaz de tirar a puñetazo limpio cualquier tabique.

2) Lo reconozco, pero todo tiene una explicación. Realmente lo que esconden esos preservativos es vacuna contra la fiebre del mamut fecundado por nutria, que intenté pasar por la frontera sin que me pillara la Guardia Civil. Era la única oportunidad que tenía tu padre de vivir, y no me arrepiento. Gracias a mí se puede ganar la vida y sigue subiéndose a las sillas al compás de una grácil música de órgano tocada por el maestro Heredia. Pero no te preocupes, en cuanto los elimine te los meto en una cajita y los envío. Seguramente que tienen el mismo sabor de tu época de lactancia.

3 y 4) Por encargo sólo hago trabajos intelectuales (tú intestinales y gratis), y el pobre **Doc** no llegaría ni a los pedales. El Sporting baja, no como la regla de tu hermana, que se la quedó un marino iraní.

5 y 6) No conocía ni ese. Tanto **The Scope** como su familia están acostumbrados.

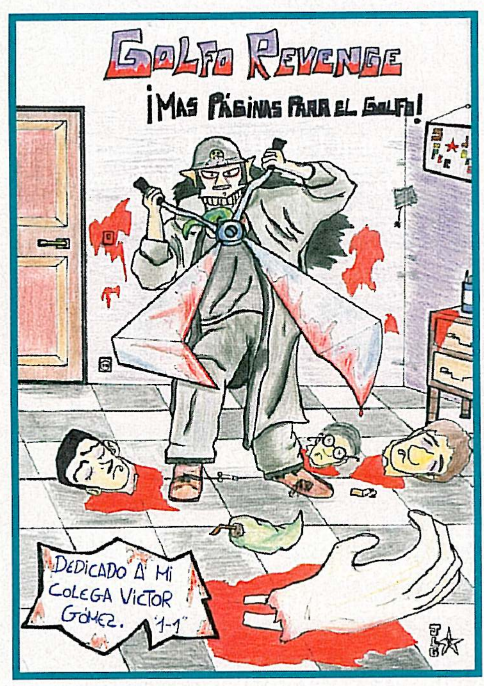
GOLFOMENSAJES

Angel Barrero Cruz. Desde Trobo (Bergonte) de **Lugo** nos ha mandado una fantástica chapa dorada con el logo de la revista grabado en ella. Nos ha encantado a todos, y ahora nos estamos peleando para quedarnos con ella.
Das. Me ofrezco voluntario para colocaros el pendiente ese. Me llevaré una máscara de gas para no caer intoxicado por el olor a pescadilla.
Antigolfo. Comprendo que estés harto de tu hamster (y más él de ti), pero no puedo darte la dirección de una lectora. Compra el NATURA a ver si contactas con un avestruz.
Boñigolfo. Tronco, sigues borracho dos meses más tarde. Llevaré tu carta a algún egiptólogo a ver si me la descifran.
Piña. Machote, sigue esforzándote y quizá te publiquen en una hoja parroquial.
Antonio Rodríguez y Alex Segura. Manda vuestras cartas al «**Scopeto**».
Antonio Collado. Gracias pero no necesito abogado. Por lo menos eres original.
Daniel Vilchez. Nada mejor que tus preguntas para adelgazar. He vomitado sin parar.
Begoña Andrés Magdaleno. Si no te importa, en vez de un dibujo, mándame otra foto tuya. En bikini y bailando rumba, please.
Slam. Sigues siendo un escupitajo de escarabajo del bajo tajo y sin trabajo. Es más, además, eres un espantajo y un carajo.
Boss. Sugiero que el mes que viene te metas con **Nemesis**. Venga, que es fácil.
Dani & Raúl & Pan. A pesar de que seáis tres, seguís con el mismo coeficiente intelectual.
Rey de Bastos y José Antonio S. El mes que viene igual hasta os publico, pringaos.
O. Medina, Laura Pérez, Pablo Bellas, E. Paniagua, Guillermo Martínez. Gracias por los dibujos. Para el mes que viene.

Un necio voluntario

*¡Qué tal, profanador de mentes alteregoístas y usurpador de la buena conciencia! Aquí está otro mes al boli el voluntario cruzrojeresco más ¿chulesco? ¿Acaso en la foto parezco el hermo del «Vaquilla» y el «Torete»? Veo que sigues en buen estado mental como siempre, o sea, como un necio. Voy al tema porque hay dilema. Este mes la revista está bien, buenos juegos comentados (aunque sus comentaristas no sean tan buenos), buenas noticias, buenos concursos... ¡Pero muy fáciles! Yo no digo que no pongáis concursos así, pero con juegos tan buenos como **Gran Turismo** habría que ponerlo más difícil. Así, a quien le tocara se lo habría ganado a pulso, no por pura chaveta de mandar sus datos. A ver si me hacéis un poco de caso. Lo demás de la revista está bien, salvo **Amigamania**, que cada mes se me atraganta más y más como una espina de besugo. Dile a «**The Piruleter**» que se tome unas vacaciones y se vaya a Racoon City, a ver si lo confunden con un zombie y se lo cargan de una «punishera» vez, «cohone». Bueno, voy a contarte algo. El otro día encontré el número 9 de **SUPER JUEGOS** (Enero del 93) e hice un «flashback»... Me acordé que sólo tenía que gastarme 225 pts y podía leer y ver,*

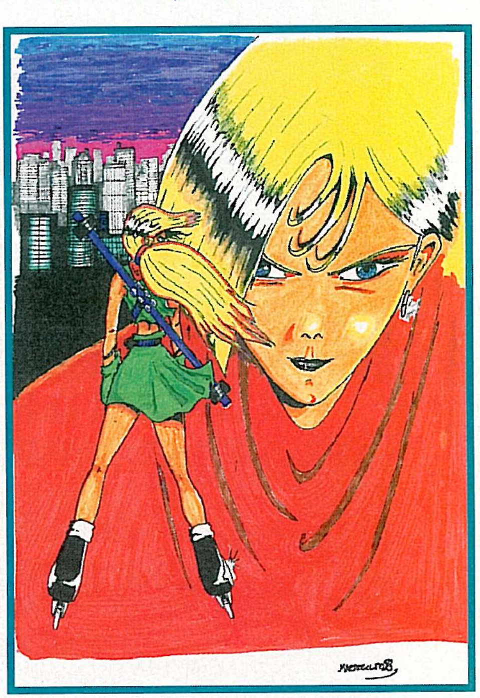
▼ Jesús Linares Gastón, a pesar de ser un necio impenitente, ha conseguido estrujar sus limitadas meninges y enviarme un dibujo muy chulo. En él retrata mis más ocultos anhelos plasmando el momento en el que decapito a mis compañeros.



▼ Miriam Alvarez Morales sigue ineludible a su cita mensual con sus continuas referencias al manga. Miriam, a ver si el mes que viene me mandas uno en el que el humor sea protagonista. Cuanto más bestia, mejor. Tú misma.



▼ Julián López Sepúlveda, desde Palma de Mallorca, lugar donde vive mi colega **Sebas Monserrat** «el pelao» me envía un dibujo repleto de colorido y buenos trazados. No os precupéis, el mes que viene publicaré dibujos que han sobrado.



además de cosas sobre videojuegos, varias secciones como noticias sobre todo el mundo del ordenador, tecnología, naturaleza, educación, música, cine, libros, horóscopo... y el programa que hacían en ANTENA 3 TV. Ya sé que estaba destinado para el público infantil, pero había cosas bastante buenas. La verdad es que no estaría mal que adaptaseis algunas de estas secciones a la revista. Ahora, eso sí, para el público adulto, claro, y como dice THE ELF, *«evitando hacer un mero catálogo de novedades». Espero que no se me haya olvidado nada más, es que resulta que estoy falto de fósforo y se me olvidan las cosas. Hasta la próxima, necio.*

Víctor Manuel García Salmerón, (Alicante)

Como habrás podido observar, he tenido que recortarte casi la mitad de tu carta debido a tu habitual verborrea narrativa. Sin embargo, supongo que lo que te he seleccionado es lo más importante de tu misiva. Vamos por partes. Pues sí, macho. En la foto que me envías ataviado de tu uniforme de la CRUZ ROJA pareces un chulito guaperas de discoteca. Aunque reconozco que he mirado más a las dos tías que te rodean. Macho, no me extraña que te metas voluntario. A esas dos les donaba yo sangre... y lo que hiciera falta. Apostaría que hasta te maquillaron y te taparon esos granos de pus que te aparecen cada viernes noche debido a tu promiscuidad mental. Debes saber que los concursos los plantean las propias compañías, y a ellas, lo que les interesa, es que haya una gran participación para que su juego se conozca, y a mí, salvo casos excepcionales, me gusta que todo el mundo pueda acceder a juegos que, de otra manera, les sería imposible adquirir. De todas formas te comprendo. Lo de AMIGAMANIA es cierto, aunque unido a lo de la *YAROZE*... ¿quién padece ya de insomnio? Es una labor médica. Para mí, la primera etapa de **SUPERJUEGOS** era infantil y mediocre. Y no metería otra sección de esas. Si quiero leer mi horóscopo me compro el LECTURAS. Un abrazo.

Pin Gao y Pon Tempompa

*Después de escuchar las insensateces de **Pin** y **Pon**, tengo que dar mi opinión. Usar tu opinión personal en tu contra ya es malo, pero usar un solo número de* **INTERNECIO** *para calificarte es una insensatez. Para hacer eso hay que seguirte mes a mes porque no has insultado siempre. Hay cartas a las que has dado un trato más que adecuado y cartas que merecieron mayor destrozo por tu parte. De hecho, desde* **MEGAGOLFO** *encuentro que ahora has dulcificado tus insultos. Han errado, con «h» y sin ella. Más que infantiles, **Pin** y **Pon** son de maternidad.*

Dark Prophet (Murcia)

Agradezco tanto tu carta como la de mucha gente que ha escrito defendiéndome. Sin embargo, creo que no debéis dar tanta importancia a estas cosas, ya que yo soy el primero en «atacar» a diestro y siniestro bajo un entorno humorístico. **Pin Gao** y **Pon Tempompa** son dos lobotomizados sin sueldo ni padre conocido. Que se metan conmigo lo acepto y entiendo, ya que estoy acostumbrado a ello y es publicidad gratuita. No me agrada tanto que se metan con la revista, ya que mis opiniones son totalmente personales. De hecho, «mortadelo» **Guillén** y «marichalar» **Manuel** son amiguetes, aunque respecto a el primero no entiendo como permite que **Pin Gao** y **Pon Tempompa** se metan con otra cosa que no sea INTERNECIO. Con **Carlitos Ulloa** he coincidido hasta en despedidas de soltero (tenemos amigos comunes), y nos llevamos muy bien, salvo aquella noche en la que se emborrachó y me confundió con **Guillén** en los lavabos. Por suerte los gritos salvaron mi virgo intestinal. Fuera broma, la diferencia entre **Pin Gao**, **Pon Tempompa** y yo es que yo no desgravo en hacienda por parálisis cerebral. De todas formas que sigan atacándome. Lo mejor es que hablen de uno, aunque sea mal. Gracias necios.

Resultados de los concursos

GANADORES CONCURSO TENNIS ARENA

Los ganadores de un juego TENNIS ARENA y un llavero son:

Francisco González Paredes (GRANADA)
Isabel Carrascosa Ramos (CIUDAD REAL)
Eduardo García Alejos (PONTEVEDRA)
Marcos Maldonado Durán (CADIZ)
Diego Torres Rodríguez (MURCIA)
Pascual Borras Grau (TARRAGONA)
César Roncero Roncero (MADRID)
Miguel Rodríguez Fernández (SEVILLA)
Emilio José Delgado (HUELVA)
J. Manuel Mateo Fraga (LEON)
David Calero Latorre (ALBACETE)
José Luis Lobato Raposo (ZAMORA)
Tomás Mancheño Canorea (TOLEDO)
Jaime Rubín de Celis (CANTABRIA)
Noelia García Moreno (CUENCA)
Iñigo Bilbao Zabala (VIZCAYA)
Alfonso Suárez Valdés (VALLADOLID)
Ramón Requena Fanjul (ALICANTE)
José Antonio Barroso Ruiz (ASTURIAS)
Héctor Prieto Díaz (MADRID)
Margarita Monteagudo (VALENCIA)
Guillermo Casas Ovejas (LA RIOJA)

GANADORES CONCURSO SKULL MONKEYS

Los afortunados con un juego SKULL MONKEYS han sido los siguientes:

Roberto Medina Andrada (CACERES)
Víctor César Cobo (GRANADA)
Jaime Peña Sánchez (CASTELLON)
Alvaro Ordóñez Alvarez (LEON)
Sergio Martín Cotán (SEVILLA)
David Amezcua Rodríguez (BARCELONA)
Miguel Bohorquez Benítez (CADIZ)
Manuel Blanco Rodríguez (LA CORUÑA)
Narcís Sanz Curia (LERIDA)
Jorge Fernández Molina (MADRID)
José Luis Pinilla Rocha (MADRID)
Juan Carlos Calderero Gómez (GUIPUZCOA)
Juan Carlos Ramos López (ZARAGOZA)
Alberto Peña Ales (JAEN)
Eugenio Martín Sánchez (CEUTA)
Fco. Javier López Marques (VALENCIA)
Sergio Cantabranas Mencia (ASTURIAS)
Ana Molina Martínez (BARCELONA)
Juan Luis Pérez López (JAEN)
Rafael Paya Mateo (VALENCIA)
José Mª Pérez Sancho (ZARAGOZA)
José Miguel Escobar Garrido (HUELVA)
Oriol López Ladrero (BARCELONA)
Paqui Barrera (MALAGA)
Rafael A. Agusquiza Fernández (CORDOBA)
Oscar Camacho Fernández (ALICANTE)
Valerianco Navarro Navarro (SEVILLA)
Francisco Alonso Díez (VIZCAYA)
Eneko Parraga (NAVARRA)
Alberto Villalba (MADRID)



Resultados de los concursos

GANADORES CONCURSO TENNIS ARENA

Los agraciados con un juego TENNIS ARENA, un llavero y un *joystick* han sido:

Abel Trujillo Luna (CORDOBA)
David Lasierra Ferrer (ZARAGOZA)
Daniel Lázaro Iglesias (BARCELONA)

NOS VAMOS DE COMPRAS

Para anunciarte en esta sección, llama al teléfono (91) 586 35 76

MUNDO BITS
TODO EN JUEGOS Y CONSOLAS
VENTA
COMPRA CAMBIO
ALQUILER
PRUEBA ULTIMAS NOVEDADES
¡¡ TAMBIÉN EN PC !!
c/ San Vicente 48 - 03004 ALICANTE
96 521 90 30



ULTIMAS NOVEDADES
TODO EN:
PLAYSTATION, SEGA SATURN, NINTENDO 64
G.V. Fernando el Católico, nº 2
46008 - Valencia (metro Angel Guimera)
Tel. 96 / 394 30 57
5º ANIVERSARIO
500 PTS. DE DESCUENTO EN LOS VIDEOJUEGOS PARA COMPRAS SUPERIORES A 5.000 PTS. (EXCEPTO OFERTAS). VIGENCIA MAYO





ENVIOS A TODA ESPAÑA
957-401 003
C/Don Lope de los Rios, 28 (Valdeolleros/Sta.Rosa)
Avda. Gran Vía Parque esq. Felipe II (Ciudad Jardín)
* NOVEDADES con descuentos de hasta 100 pts. y sobre todo GAME BOY 10% de dto.PC- CDROM 15%.
* CAMBIO (2ª MANO x 2ª MANO) y (2ª MANO x Novedad).
* VENTA 2ª MANO. Los últimos títulos ya los tenemos.
Para todas las consolas y PC CD-ROM
① ¡¡Escribenos!!
Manda una carta con 300 pts. en sellos en su interior junto con todos tus datos a:
MICRO GAMES
C/Don Lope de los Rios, 28.
14006 Córdoba
y recibirás este estupendo CATÁLOGO Nº 6 de 20 pag. con NOVEDADES, CAMBIO Y 2ª MANO.
② ¡¡Llámanos!!
y pide o cambia cualquier videojuego. ¡Te haremos socio inmediatamente y cuando te llegue el paquete!
RECIBIRÁS GRATIS EL CATÁLOGO



DREAM GAMES
Pza del Callao, 1-1º Planta. 28013 MADRID
Horario 10:30 a 20:30 De Lunes a Sábados
Teléfono Pedidos para toda España: 91-523 20 87 / 929-11 81 51
¡¡¡OFERTA!!! METAL GEAR 9.990 Pts. + LIBRO PISTAS
Parasite Eve (USA), King of Fighter 97, Metal Gear, Soul Divide
Dracula X, Mother 3, F-Zero X, Megaman 3D

Capcom Copilations, Dungeos& Dragons, Dracula X, Katana (consultar)
Metal Slug 2, Last Blade, Real Bout 2, Blazing Star
ESPECIALISTAS EN IMPORTACION: JAPON-USA- EUROPA.
PSX-NINTENDO 64-SATURN-NEO GEO/2 - NEO GEO CARTUCHO-PC ENGINE/TURBO DUO.
ADAPTADORES MULTISISTEMAS. DISTRIBUIMOS A TIENDAS.
COMPRA VENTA Y CAMBIO DE JUEGOS DE 32 Y 64 BITS.
PONZANO Nº 72 MADRID TELF: 553 81 89 ZONA NUEVOS MINISTERIOS
SIERRA TOLEDANA Nº 23 MADRID. TELF: 437 49 79 ZONA VALLECAS / MORATALAZ










C/Arenal 8
28.013 Madrid. Tlf. (91) 523 23 93
UPS Entrega en 24-48 horas
Envios a Portugal




C/Benito Gutierrez 8
28.008 Madrid. Tlf. (91) 549 78 25
UPS Entrega en 24-48 horas
Envios a Portugal


IMPORTACION:
BREATH OF FIRE 3
TACTICS OGRE
KING OF FIGHTERS 97
TEKKEN 3


IMPORTACION:
KING OF FIGHTERS 97
VAMPIRE SAVIOR
THREE WONDERS
GUNDAM GIREN

TENEMOS EL MEJOR STOCK EN JUEGOS DE SEGUNDA MANO DE TODOS LOS SISTEMAS

NOVEDAD
ACTION REPLAY SS 5.900
CONEXION PC, ADAPTADOR JUEGOS IMPORTACION, Y RAM TODO EN UNO.

ACCESORIOS
CABLE RGB PSX 2.000
PAL CONVERTOR PSX ... 4.500
MANDO CAPCOM PSX ... 2.900
RF UNIT PSX 2.500
OFERTA RUMBO PACK 64 ..... 1.500
PRECIOS ESPECIALES PARA TIENDAS

STAR WARS
MADELMAN
GEYPERMAN
COMPRA
VENTA
CIENTOS DE FIGURAS DISPONIBLES



JUEGOS + CONSOLAS + ACCESORIOS
PlayStation NINTENDO64
GAME BOY SEGA SATURN PC
GRAN TURISMO
PROFESIONAL / PROYECTO DE APERTURA
¡ RAPIDO ! ~ UNETE A NUESTRA RED Y APROVÉCHATE DE MUCHISIMAS VENTAJAS.
LLÁMANOS Y TE INFORMAREMOS DE TODOS NUESTROS SERVICIOS.
VEN A COMPRAR TU CONSOLA NINTENDO64
A M·G·K Y TE REGALAMOS ESTE MAGNIFICO LLAVERO/RELOJ!
VISITE NUESTRO HOMEPAGE ~ WWW.MGK.ES
MADRID
DONOSO CORTÉS, 41 ~ TEL. 915 43 47 04
SEVILLA
C/. SALINEROS, S/N ~ TEL. 954 95 00 33
VALENCIA
C/. MAESTRO GOZALBO, 11
TEL. 963 74 37 92 / 963 55 24 68
VIZCAYA
SANTURCE: C/. DE LA PORTALADA, 2
TEL. 944 83 27 16
MALAGA
AVDA. BARCELONA, 35
TEL. 952 61 18 31
BALEARES
MAHON MENORCA: C/. OBISPO SEVERO, 15
TEL. 971 36 63 72
IBIZA: C/. VÍA PÚNICA, 5 ~ TEL 971 39 91 01
GRAN CANARIA
ARGUINEGUIN: C/. ANGEL GUIMERAL, 3
TEL. 928 15 14 35
FUERTEVENTURA: C/. 23 DE MAYO, 89
TEL. 928 53 00 56



Castrol

Campeonato del Mundo de Velocidad

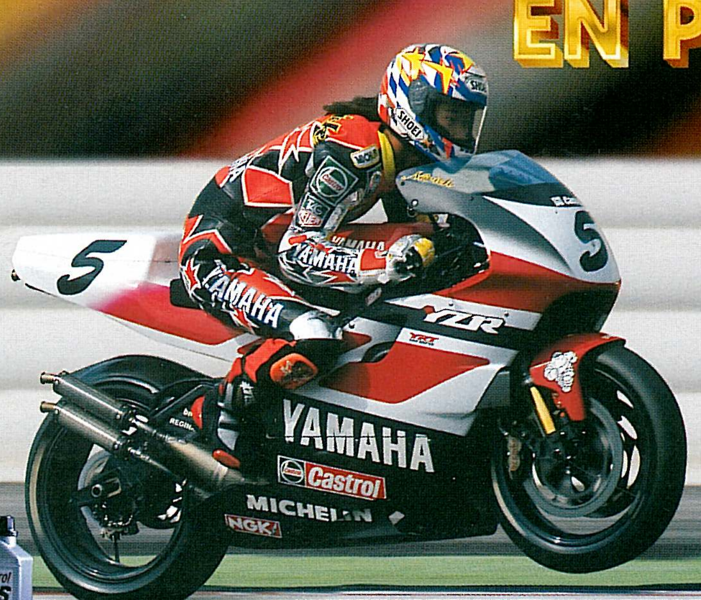
EL GRAN JUEGO de MOTOCICLISMO

La Revista



Ahora puedes hacer realidad tu sueño, conviértete en manager de tu propio equipo del Mundial de Motociclismo. Distribuye tu presupuesto, compra las motos, selecciona tus pilotos y participa en el Gran Juego Dream Team Castrol. En la revista MOTOCICLISMO tienes toda la información necesaria para poder elegir. Vive cada carrera con la emoción de conseguir grandes premios.

25 MILLONES EN PREMIOS



1er premio final
Una Aprilia RSV 1000 y un Mazda MX-5 1.8
2º premio final
Una Honda XR 400 R y 500.000 pesetas

TELEIMAGEN MULTIMEDIA

Castrol
EL ESPECIALISTA Nº1 EN EL MUNDO

MOTOCICLISMO Todos los martes en tu punto de compra habitual

KONAMI SIGUE DANDO JUEGO

Vive el inigualable espectáculo de la NBA con un simulador baloncestístico en el que podrás hacer realidad tus sueños y convertirte en la estrella fulgurante de este intenso deporte.

El mito de los Belmont arrasa la portátil de **NINTENDO** con un plataformas repleto de tensión y misterio.





Acompaña a Goemon en una delirante aventura para ***Nintendo 64*** y ***Game Boy***, en la que el humor y los más espectaculares gráficos están garantizados.

Surca los cielos y conviértete en un auténtico as de la aviación destruyendo un sifín de objetivos enemigos. A estas alturas no encontrarás nada que se le parezca.





C/ Orense 34. 28020 Madrid.
Fax. (91) 556 28 35

The NBA and individual NBA member team indentifications used on or in this product are trademarks and copyrighted designs and/or other forms of intellectual property, that are the exclusive property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. ©1997 NBA Properties, Inc. All rights reserved. Konami ® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.

ESTA PROHIBIDO COPIAR Y ALQUILAR ESTOS JUEGOS ASI COMO SU VENTA DE SEGUNDA MANO.

© ES UNA MARCA REGISTRADA DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. Y GAME BOY © ES UNA MARCA REGISTRADA DE NINTENDO COMPANY LIMITED.